КНИГА КЛАНА

ТРЕМЕР

Akatoshi Kuran
2015.12.18
22:31:47
+03:00

WHITE WOLF PUBLISHING

ВТ ВСЕ ОТТЕНКИ ТЬМЫ

КНИГА КЛАНА

ТРЕМЕР

Специально для портала «Все Оттенки Тьмы»

и

группы «Tremere» вконтакте

Книга может находиться в процессе вычитки.
Последнюю версию вёрстки ищите на портале ВоТ в теме книги.

Оригинальное название: Clanbook: Tremere, Revised Ed. (2000)
Перевод: Книга клана Тремер, исправленное издание
Авторы: Jess Heinig, Ree Soesbee, Justin Achilli, Cynthia Summers, Richard Thomas, Becky Jollensten, Eric Hotz, Leif Jones, Alex Sheikman, Christopher Shy, Drew Tucker, John Van Fleet, Becky Jollensten.
Перевод: Lyencha Borz.
Вёрстка: Лужецкий Данил
Версия вёрстки: 1,03

Содержание

Введение……5
Глава 1: Цена бессмертия……13
Глава 2: Внутри Пирамиды……35
Глава 3: Камни Пирамиды……129

Просветлённые Тьмой

Иногда я чувствую себя запертым между двумя различными мирами: первый — тот, который мы видим и соглашаемся признавать; второй — того сорта, каковой какая-то ящероподобная часть нашего мозга понимает лишь подсознательно. Мы движемся в общепринятом мире и принимаем его за нормальный, ибо обнажение слоев, лежащих под ним, вынести слишком сложно.

Я потратил большую часть своей жизни, укрепляя обычный мир: низкосортная магия, «ловкость рук», разоблачение сверхъестественных явлений и все в том же роде. Я говорил, что всему существуют разумные объяснения, и я пройду огромный путь, чтобы отыскать их. Конечно, подобные истолкования могут не быть правдоподобны, но мы так уверены в своих способностях дать определение нашему миру, что с радостью избавляемся от эмоциональности в угоду превращению необъясненного во что-то, что мы разумеем как «научное» и «логичное». Бритва Оккама не поддерживает такую точку зрения, но люди скорее поверят притянутым за уши доводам, поскольку это доказывает их вменяемость и то, что мир работает по законам, ими понимаемыми. Позвольте привести пример: люди не верят в вампиров. Огромная масса литературы окружает их; истории, фильмы и телешоу услаждают нас их деяниями; легенды о бессмертных восходят к древней Африке и Шумерии, и они пустили корни в преданиях практически любой культуры мира. Представление о чем-то, что восстает из мертвых и пьет кровь, чтобы выжить, — смехотворно! Идея о том, что ужасное чудище может жить вечно в проклятом существовании, лишенное солнечного света и надежды, — абсурдна! Сама мысль о чем-то, что прямо здесь и сейчас может быть устроено по принципам, которые люди не понимают, может игнорировать тот самый закон существования, который люди принимают на веру, может охотиться на них, влиять, превосходить — о нет, человек — венец творения! Мы определенно не можем низвергнуть это представление с его пьедестала. Если люди — лишь быдло, если они могут беспричинно умирать только для удовлетворения извращенных прихотей злобных чудовищ, — ну, этого достаточно для того, чтобы сокрушить чье угодно мнение о нашей единоличной ответственности за свою судьбу.

В течение пары лет я создал цикл представлений и проделал всякие связанные с этим работы. Я путешествовал по большим городам и устраивал показы — фокусы,

иллюзия, ловкость рук. Я также взял себе за правило разоблачать по одному трюку за выступление. Профессионалы это ненавидели, но публике это нравилось, что обеспечивало мне занятые седалищами места. Кроме того, я учил любопытствующих детишек, расследовал странные истории, иногда даже показывался на телеэкране, чтобы опровергнуть утверждение о психических силах или сверхъестественном явлении. Как только я встречал сообщение о невероятном событии, мой мозг немедленно начинал лихорадочно трудиться, соображая, как это работает, как это случилось, как это можно заставить казаться реальным и как я смогу это повторить. В определенной степени мне нравились эти выкрутасы, и даже больше — думаю, я наслаждался, привязывая эти явления к своему пониманию. Я выражал их в простых, легко объяснимых терминах, показывал, каким образом все это было подстроено, и уходил с удовлетворением от того, что мир все еще умещается в коробке моего восприятия. Шарлатаны, лжецы и трюкачи — вот кто были те люди, коих я оставлял позади. Полагаю, что в известной степени я чувствовал себя лучше них: мир работал так, как я говорил, и если они хотели держаться за смехотворные понятия «веры», «парапсихологии» и «магии» — то, очевидно, они не были столь умны и образованны, сколь я. Как бы то ни было, мое странствие неотвратимо привело меня в Нью-Йорк, третий бастион дрянных эстрадных фигляров после Лас-Вегаса и Голливуда. В наши дни Бродвей выглядит великолепно, и если ты далеко-далеко от него, в трущобах, гетто и дурдомах развлекательного ТВ, ты это знаешь. У каждого тут два трюка и агент. Моя последняя работа: дать быстрый цикл представлений, а затем найти съемочную группу и разоблачить «дом с привидениями» для «Hard Copy» или «A & E».

Представление не было очень уж важной частью. Оно прошло точно так, как я ожидал: парение помощника в воздухе, сотворение шелковых шарфов из ниоткуда, проход через кирпичную стену и так далее. Обычное трюкачество закончилось прегнуснейшим вечером; я снова наложил обильный грим и вместе со съемочной группой отправился — в микроавтобусе — к «особняку призраков». Ух, страшно. Господи Сусусе, я чувствовал какое-то забавное усиление шестого чувства. Сам дом был пригородного типа, стиля, может, 50-х, возможно, построенный во время экономического бума после Второй Мировой. С небольшим двориком, стоящий посреди скопления иначе огороженных, предназначенных для гостиниц и складов соседей, он выглядел не населенным привидениями, а просто унылым. Я так и пошутил в камеру... остроумный, блин. Внутренности дома были такими же: пыльными, скрипучими, пустынными, со случайными вкраплениями странной каменной кладки, дрожащими листами бумаги или таинственными пятнами воды. Ничего сверх обычного, но, определенно, именно такие вещи принимаются суеверными или жаждущими приключений детьми за «очевидность» существования привидений.

Я провел два дня за осмотром чертова дома. Ни одно привидение не высунуло своей башки, ни лично, ни на инфракрасной камере. Съемочная группа запечатлевала в основном мои обильные комментарии по поводу легковерных людей.

Дела пошли странновато после съемок. Я паковал остатки своих исследовательских приспособлений — датчики тепла, циркули, детекторы полей, — все в компактных, почти маленьких серых металлических футлярах, без лишних мигающих огоньков и прочего, — когда у нас появился посетитель. Солнце уже село; я надеялся прийти домой пораньше, но съемочная группа настаивала на парочке устрашающих ночных съе-

ток призраков. Я уже достиг входной двери, чтобы перенести остатки моих вещей в автобус, когда женский голос, раздавшийся позади, напугал меня.

— Простите.

Простые слова, но они перепугали меня до чертиков. Я только что разоблачил унылый старый дом, в котором не было ни толики настоящей странности, и какой-то голос из-за моей спины смог вызвать холодок на моей коже и заставил подняться волосы на загривке. Я повернулся — пожалуй, слишком быстро — и заметил высокую женщину в строгом деловом костюме, стоящую на крыльце, прямо возле стены, именно там, где мои глаза не могли ее не заметить, поскольку я зашел в парадную дверь. Я сумел успокоить свои нервы.

— Я могу Вам помочь? Мы уже уходим, — сымпровизировал я.

Женщина сделала два шага по направлению ко мне. По какой-то причине мой желудок завязался в узел, а во рту пересохло. По коже все еще бегали мурашки, даже под моим — таким удобным — свитером. Женщина поправила свои узкие очки и одарила меня ровным взглядом, прежде чем продолжить:

— Я просто хотела бы с Вами сейчас поговорить. Я вздохнул:

— Если это насчет разрешения на съемку, то оно у парня в автобусе. Дом заброшен, и наша телекомпания все утрясла. Если насчет представления с магией — поговорите с моим агентом. Боюсь, эта ночь меня сильно утомила. Я прошу прощения за свою резкость, но мне просто хочется домой. Длинный денек, знаете ли.

Женщина подняла бровь, и я слегка переменил свою позу. Мне было неуютно, но я не мог определить, почему... словно она была из ментовки, или налоговым инспектором, или кем-то, застукавшим меня в разгар какого-то непристойного занятия, и наслаждалась властью надо мной. Она сделала еще шаг и добавила чуть более мягким голосом:

— Нет, я следила за Вашими работой и расследованиями. Я хочу обсудить Ваши методы — как один маг-профессионал с другим, так сказать.

В бледном свете крыльца я заметил, что она слегка старше, чем показалась поначалу. Желтый свет сделал ее выглядящей сухопаро и болезненно, а строгость прически и одежды лишь усиливала эффект тощей школьной учительницы.

— Я уверена, что Вы можете уделить мне пару минут, — добавила она. Я поместил свою сумку с инструментами на древний деревянный стул, что украшал крыльцо, даже не понимая, что делаю.

— Несколько минут, я полагаю, — сказал я слегка ошеломленно. Женщина вызвала у меня любопытство, нездорового толка.

— Хорошо, — улыбнулась она мне. Странно, но ее острая улыбка не принесла мне облегчения. — Очевидно, Вы установили, что в этом доме нет ничего особенного — но этого следовало ожидать. Я обнаружила то же самое, когда впервые заглянула сюда около двух лет назад. Вообще-то, меня больше увлек другой, в Остине — тот, в котором Вы получили такие туманные изображения.

— А что насчет него? — я скрестил руки. — Такой же, как это место: старый, хилый, ничего волнующего. Снимки с тепловым эффектом получились вследствие не-

правильной теплоизоляции и строения трубопроводов. Любой подрядчик превратит его из «дома с привидениями» в обитаемый в течение месяца.

Она покачала головой так, словно я допустил ошибку:

— Думаю, хорошая теория, но Вы в ней не разобрались. Вам следовало бы проверить теплоизоляцию прежде, чем вот так забраковывать ее.

Я фыркнул:

— Вы пропустили ту часть, где мы закончили с трубопроводами? Ветер, прошедший через крышу в систему труб, создает разность давлений в больших комнатах; это означает движение масс холодного и горячего воздуха. Просто.

Женщина приняла более легкомысленную позу и ответила:

— Конечно, вот только горячий воздух движется вверх. Третье изображение, зафиксированное Вами, двигалось вниз.

— Движение ветра,— ответил я, начиная получать удовольствие от дискуссии. Это был как раз тот спор, какой я часто наблюдал с так называемыми медиумами и волшебниками. Главное — не количество данных, а их истолкование.— Кроме того, Вы знаете не хуже меня, что стеклянные двери нагреваются и остывают со скоростью, отличающейся от таковой у остальных частей стен. Это означает различную излучательную способность.

— Хорошо, хорошо,— пробормотала она, снова до странности напоминая мне учительницу.— Тем не менее, вы не провели проверку. Вы сделали заключение, и Вы знаете, что об этом говорят.

В чем-то разгосадованный таким нахальством, я поднял свою сумку.

— Послушайте, мне надо идти. Возьмите мою визитку, и мы продолжим нашу дискуссию по электронной почте.— Своей свободной рукой я ухитрился нащупать в кармане бумажник, а затем бестолково уронил его на землю. Вздохнул, поставил сумку обратно на стул и нагнулся, чтобы поднять упавшее, но женщина меня опередила. Она протянула мне бумажник без пояснений, и я смог вытащить визитку. Повернулся, чтобы взглянуть на автобус, но его не было на дорожке.

— Думаю, что Ваши друзья уехали без Вас,— заметила женщина откуда-то сзади.— Однако я могу Вас подвезти.— Я повернулся назад, чтобы возразить, но она просто сказала:— Пошли.— Она бросила на меня понимающий пристальный взгляд и затем прошмыгнула мимо меня. Я пожал плечами и проследовал к ее машине.

Женщина водила старый «Ягуар» — элегантный, со вкусом сделанный, слегка не вписывающийся в круг того, что ожидаешь от... чего? Она, вообще-то, так и не открылась и не сказала, кем является. Определенно не фокусница — с дорогой-то машиной и обескураживающей внешностью. Я подошел бочком к машине — ночь становилась все более странной,— и объяснил женщине, где находится моя гостиница.

— Так насколько велико Ваше неверие? — спросила женщина, ведя машину.— Подозреваете ли Вы, что, вообще-то, существуют вещи, которые Вы не можете

объяснить силой разума?

Я начал нетерпеливо фыркать, но на секунду остановился и задумался.

— Полагаю, это возможно,— сказал я.— Хотя ум многое объясняет. Женщина ухмыльнулась — на мгновение; в блеклом свете ночных машин и уличных светильников это показалось страшноватым знамением.

— А что насчет вещей вне понимания? Даже современная наука признает, что она не может объяснить все.

Я сделал расслабленное движение, но ответил:

— Конечно, но я просто не видел ничего подобного. Полагаю, вы можете сказать, что, когда я попробую постичь этих медиумов-любителей и им подобных, я предложу одно объяснение: «Это не может быть правдой, но это...»

— «...гораздо более вероятно»,— закончила за меня женщина. Я проронил это слегка испуганно.

Когда мы добрались до гостиницы, женщина предложила подняться ко мне в комнату для продолжения беседы. Я отклонил достаточно предложений ясного свойства от поклонниц, чтобы понять: это не тот случай. К тому моменту я хотел установить, на что же точно способна женщина. Если она была мошенницей какого-то рода, она, в конце концов, была последовательна; если нет, то чего она хочет? Так что мы поднялись наверх.

Войдя, я захлопнул дверь, сбросил свою сумку на ночной столик и обернулся, чтобы обсудить суть дела. Женщина лишь сложила и убрала свои очки, и на свету она, казалось, обладала почти призрачным обаянием. Я сделал раздраженное лицо — обученный актер, вроде как и рявкнул:

— Хорошо, карты Вам в руки. Хотите выступить?

Женщина лишь наклонилась ко мне. Она пронзала меня своим пристальным взглядом, и внезапно я вновь почувствовал ужас, когда мой желудок завязался в узелок, но я был пригвожден к месту — отчасти этим страхом, отчасти потому, что какая-то безумно рациональная часть моего мозга нуждалась в знании.

— Вы ищете объяснения в мире вокруг себя, и это хорошо,— заявила она, медленно делая шаг вперед.— В отличие от ученого, Вы смотрите на проблемы, которые люди отвергают или высмеивают. Вы хотите встать у черты, чтобы добраться до дна таинств, которым люди не доверяют. Но Вы всегда отступали — люди никогда не хотят знать правду. Вы застряли на краю, пытаясь так выяснить что-то, но отошли в последнюю минуту.

Я не мог говорить. С пересохшим ртом, приросший к месту, я не мог испустить ни слова. Что-то в глубине моей головы, мой собственный голос прошептал: «Она собирается тебя убить».

— Я собираюсь оказать Вам услугу,— проворковала она, делая еще шаг вперед.— Я собираюсь сдернуть это покрывало, избавить Вас от этих сомнений. Я собираюсь провести Вас сквозь врата, и когда Вы это совершите, то никогда не будете больше бояться пропасти.— Она подошла вплотную, глядя не мигая в мои глаза, и слегка кив-

нула головой в направлении маленького бара гостиничной комнатки. — Сюда,

— скомандовала она, и, пока мой разум кричал «Она не в себе, она убьет тебя», мои ноги подчинились своему собственному обязательству и привели меня в комнату, на кафель.

Женщина оживленно проследовала за мной и встала предо мной. Она чуть нахмурилась, все еще глядя слегка наверх, а затем вновь сказала:

— На колени.

Мое тело затрепетало.

— Нет, — сказал я. Женщина ухмыльнулась.

— Понятно, последний акт неповиновения. У Вас сильная воля и пытливый ум. Будем надеяться, что Ваш отчаянный поиск истины не заведет в места, куда Вам не следует заходить... хотя, полагаю, можно сказать, что для этого уже слишком поздно. — Ее лицо застыло. — На колени! — повторила она, и я осел на пол.

— Не бойтесь, — сказала женщина, по-матерински гладя мои волосы, наклоняясь ко мне. — Каждый, кто через это проходит, поднимается мертвым, так или иначе. — Она поцеловала мою шею, и короткий нажим проложил путь обжигающему наслаждению; внезапно я стал осознавать каждый глухой удар своего сердца, пульс в висках, поток крови через вены — словно шелк, движущейся сквозь мою кожу. Уголком глаза я видел кровь, струящуюся ручейками по моей рубашке и брызгающую на чистый, белый ковер. Отражающийся свет ярких гостиничных ламп подсвечивал пол сиянием, в котором кровь — Твоя кровь! Она пьет твою кровь, и ты умрешь! — создавала глубокие алые узоры и лужи, просачиваясь сквозь толстые волокна с каждой каплей. Задыхаясь с безнадежностью утопающего, я чувствовал и вкушал соленую кровь, текущую сквозь мои собственные губы. В отчаянии я сглотнул и всосал в себя кровь, которая обожгла острейшей болью мое горло и проскользнула в мой пищевод. Мои глаза закатились к безупречно чистому потолку, когда я умер.

Я очнулся завернутым в погребальный саван, лежащим на холодной плите. Тьма вокруг меня медленно выпустила фигуры, стоящие группой на расстоянии руки от меня. Шепот гулял по комнате. Я не мог видеть ни ламп, ни знакомых стен, лишь тусклый огонек от масляной лампы, висящей под высоким сводчатым потолком. Моих одежд не было. Лишь белая мантия покрывала мое тело, но холод камня не тревожил меня. Отстраненно подумал я, что не дышу, что комната, похоже, создавала эхо чуть более громкое, чем если бы какой-то отдаленный звук уходил от меня, и что меня мучает жажда.

— Восстань, — произнес серьезный голос. Вновь множество шепотков увеличило, а затем уменьшило свою громкость. Я сел, сильно ощущая, что что-то исчезло, страшное и одновременно желанное — почти эротическое ощущение, но больше интеллектуального плана, вроде жажды знаний или мести. Я хотел, но не имел понятия — чего.

— Так восстань же из мертвых, kindugam, — пропел голос вслед за шепотками.

Я уловил отрывки латинских слов, влетевших сквозь свод,

когда закутанная в мантию фигура приблизилась ко мне, неся в руках сосуд. Внезапно я почувствовал слабость и тошноту. Я взял себя в руки и спрыгнул с плиты.

— Ты будешь отдыхать вечно — или искать вечно? — вопросила фигура. Мой голос резко прокаркал:

— Я хочу жить. — Голос в уголке моего разума умолял, кричал, тараторил: «Ты мертв, и они снова убьют тебя. Ты будешь умирать снова, и снова, и снова». Он слабо сошел на нет, как только я выпрямился.

— Говорите со мной, — произнесла фигура; она держала сосуд передо мной. От сосуда донесся странный запах, манящий и отталкивающий одновременно. Я потянулся за ним, но фигура отшатнулась, повторяя:

— Говорите со мной.

Рот фигуры произнес предложение на латыни. От остальных силуэтов в комнате вслед за тем донесся тихий шепот. Я сам с трудом продирался сквозь слова, через предложения и заклинания на латыни, и мир вокруг меня казался зыбким. Наконец мужчина дал мне сосуд и приказал выпить; и с незнакомым мне желанием я сделал глоток из чаши. Неяркий вкус необычной крови наполнил мои чувства и полился по моему горлу, стывая голод, желание и неуверенность. Я чувствовал мертвенную холодность жидкости, ее кислый и тухлый вкус, приносящий затем ощутимое зловоние разложения. Близ меня фигуры в мантиях застыли словно статуи, но я заметил в них ужасное недружелюбие, словно они каким-то образом отражали древнее могущество крови, которую я проглотил. Я почуял внезапно жар и боль… затем — ничего. Сосуд, пустой, отлетел от моих губ и был быстро схвачен длинными пальцами фигуры передо мной.

— Ты отпил из сосуда и возродился в таинстве нашем, — пафосно произнесла фигура с ноткой нетерпения.

— Где… что это? — выдавил я.

В тусклом свете ламп одна из фигур шагнула вперед. Женщина, которую я встречал ранее, сняла капюшон и улыбнулась мне — вновь так, что заставила меня почувствовать беспокойство. На этот раз мой желудок не завязывался в узелок; взамен я почувствовал некое подозрение, ужасающую паранойю, когда она заговорила:

— Добро пожаловать в наш круг, Дитя мое. Ты пересек край обрыва. Теперь тебе многое предстоит узнать.

Глава Первая: Цена Бессмертия

Другие Сородичи много что говорят о Тремерах — мы диаблеристы, предатели, якшаемся с демонами, похищаем детей, и даже — мы вообще не Сородичи. С нашей стороны, мы даем много возражений — мы есть опора Камарильи, нам не нужны демоны или страшилища для выполнения грязной работы, и наше управление кровью и Проклятием показывает, что мы лучше справляемся с состоянием Сородичей, чем остатки ведомых суевериями пережитков забытых вех истории. В итоге, все сводится к нижеследующему: Тремеры — Сородичи; мы просто стремимся сплотиться чуть быстрее, чем остальные, возможно — потому, что не так долго занимаем свое место среди мертвых.

Другие Сородичи много знают о своей длинной генеалогии, своих древних городах и их основателях. Иногда — слишком много; старшие потерялись в воспоминаниях о былой славе, и не могут соответствовать требованиям нынешних времен. Удивительно могущественный неупокоенный или нет — Сородич, не могущий поднять телефонную трубку или разобраться в современных деньгах, не задержится в этом мире надолго. Может быть, именно потому, что старшие застряли в этих древних легендах и распространяют их, новообращенные покупаются на сказки о Патриархах, утерянных городах вампиров и искуплении. У Тремеров нет такой роскоши. Мы создали свою собственную историю, вырезав ее с кровью

из непрощающей Длинной Ночи. Мы стали Сородичами не волей случая, но собственными стараниями, выучили их правила и сотворили свои, нашли принадлежащее нам место в этом бессмертном мире и разработали навыки выживания в условиях умирающей магии, которую мы оставили позади.

Умирающая магия

Если послушать то, что говорят старшие, мы, Тремеры, уходим корнями к живым магам эпохи Возрождения и ранее. Говорят, что когда-то мы собирались в замках и башнях, как волшебники из легенд, изучая древние тома и отрабатывая заклинания.

Некоторые Сородичи из наших рядов верят, что мы были единственными настоящими магами эпохи, тогда как другие говорят, что мы были лишь одной из групп, или даже малой частью большой организации — и что наши дома в сегодняшней структуре напоминают такие же частицы структуры, родившей нас. Как бы то ни было, мы признали то, что не смогли другие: магия умирала. Наш глава — говорят, что то был сам Тремер — предвидел гибель волшебства, и потому направил свои способности в область истинного бессмертия.

Задолго до наших первых ночей в качестве Сородичей Тремер и его современники поняли, что их магия не может поддерживать их вечно, но они открыли тайны вампиризма в качестве альтернатив. Мы знаем, что вампиры были вокруг нас практически всегда, так что Тремер заключил, что неупокоенные так долго выживали, что пережили мифические времена, выносившие их. В течение большей части столетия, практически на рубеже тысячелетий (1000 г.н.э.), он и его помощники собирали знание, необходимое для превращения их в бессмертных. Волшебники из нашего Ордена скооперировались с Сородичами и сдернули покров тайны с силы, свойственной крови, и знаний о Кланах и обществах, которые в те жестокие годы можно было обнаружить в Европе. Цимисхи и Гангрелы отчасти помогали в этих исследованиях, хотя говорят, что Цимисхи, ревностно оберегающие собственные магические доблести, обратились против нас. Как бы то ни было, они не могли предотвратить неминуемое: Горатрикс, один из помощников Тремера, сумел создать зелье, воспроизводящее Проклятие Каина. После успешного «Становления» двоих его собственных послушников (болезненной процедуры, как говорят, с использованием примитивных катетеров и тупых режущих инструментов), Горатрикс принес зелье Тремеру и остальному руководству. Этриус, правая рука Тремера, протестовал против идеи о бессмертии, но в итоге инстинкт самосохранения одержал верх. Тремер и его последователи стали Сородичами и постепенно стали превращать в них остальных из Ордена волшебников. Что случилось с остальными волшебниками — неясно; определенно, в нынешние ночи магов, носящих остроконечные шляпы, не существует, и что до этой истории, то в ней они стали ничем большим, чем миф. Мы все еще здесь. Похоже, что предвидение Тремера спасло нас, но цена была (и есть) высока.

Борьба в Средневековье

Как новички в мире Сородичей, юные Тремеры занимали шаткую позицию. Уникальные зелья одарили Тремера и его окружение чрезвычайно сильной Витэ, но не навыком ее использования. Другие Тремеры, менее удачливые, обладали лишь ограниченными аналогами слабейшего Поколения Сородичей, поддерживающими их. Без всеобъемлющего знания возможностей Сородичей, общественного этикета и таинств, Основателей втянули в тяжелую борьбу. Другие Сородичи видели легкие цели

Роковое зелье

Зелье Горатрикса действительно вызывало вампиризм, но, возможно, и к лучшему, что послушники вроде как не знают, что его начальная цель не была таковой. Если бы варево сработало так, как было задумано, мы бы стали бессмертными силой крови, но оставались подобны людям нашими физическими возможностями.

Тот факт, что Гангрелы и Цимисхи явно не были нашими добровольными помощниками в этом деле, конечно, мог быть сочтен за обычные причуды в делах Сородичей.

Со своей стороны, я считаю, что утрата дневного света есть малая цена за сверхъестественную силу и стойкость, которые мы обрели.

в этих новичках. Вампиры Дома Тремер столкнулись с предвзятостью и презрением Сородичей с высоким положением, которые обзывали превратившихся Узурпаторами и богохульниками, не обладающими истинными дарами Каина (как будто наследие сумасшедшего хуторянина-убийцы есть что-то, чем можно гордиться). Простая оплошность могла легко накликать смерть неосторожного Тремера, который не знал углов и закоулков общества Сородичей, особенно вследствие того, что у Тремеров был весьма ограниченный набор Дисциплин, с помощью которых они могли защищать себя. Ситуация с ужасающей скоростью выходила из-под контроля — Цимисхи в Восточной Европе вторгались в Капеллы Тремеров, Вентру протестовали против потери равновесия сил, а Гангрелы или Люпины рвали на кровавые ошметки любого Тремера, случайно заступавшего ногой на их дикие просторы.

Что усугубляло положение, некоторые маги не отнеслись положительно к превращению в бессмертных. Некоторые буквально охотились на нас и стремились уничтожить любого вампира, которого находили. Соперничество такого вида лишь добавилось к тому факту, что старые пути средневековой магии (если, вообще-то, они обладали таким долголетием), похоже, недостаточно подходили для обращенных Тремеров. Наш Орден был вынужден проводить больше исследований для понимания крови и Проклятия, чтобы заставить их служить к нашей выгоде. Основатель не колебался. С внушительными умами его Совета, Тремер отрыл способы применения старых магических теорий к новой крови. На этих основах он создал Тауматургию, способы приспособления крови и других элементов для управления тем самым Проклятием, что движет Сородичами. Знание Тауматургии распространилось по всему Клану, взамен таинственных искусств, что члены Дома оставили позади с те пор, как стали бессмертными. Эта Тауматургия — способность совершать чудеса — дала Тремерам средства для защиты себя от Дисциплин, используемых другими Сородичами; была возможность, даже если Старейшина направит какую-то невообразимую мощь против Тремера, что можно после соответствующих поисков придумать ответный удар чародейством. Такая приспособленность с тех пор стала чем-то вроде отличительного признака Клана; Тремеры не томятся, оплакивая прежние ночи, когда они могут разработать новые пути к личной выгоде.

В дополнение к Тауматургии, Клан разработал и другие средства. Мы заключали союзы с отдельными Сородичами, признававшими наши способности и предлагавшими нам помощь в обмен на наши знания или последующую оплату. Мы создали Горгулий, слуг, что могли совладать с дрожью битвы против других Сородичей и отфлешкрафтенных громил-прислужников Цимисхи. Мы привели в ущелья небольшую семью гулей, оставивших своих переменчивых хозяев-Цимисхи. Наши попытки использования гулей и смертных союзников удались; у Тремеров был большой опыт по «раздаче наставлений» дворам смертных в качестве дальновидных со-

ветников или таинственных покровителей. Наши к тому времени хорошо укрепленные Капеллы потерпели некоторые убытки, но смогли отразить атаки как других Сородичей, так и магов. Из западного района Карпатских гор распространились Тремеры, под прикрытием теней и за вуалью волшебных таинств.

В течение нескольких сотен лет мы старались удержать свои завоевания и даже распространились по другим частям Европы. Наши обращенные быстро привыкали к Тауматургии, давая нам преимущество, ставившее в тупик других Сородичей. Несмотря на постоянные нападения пехотинцев и порабощенных чудищ, созданных Цимисхи, хищных Люпинов, коварных Сородичей и даже подозрительных смертных охотников на ведьм, Клан процветал. Конечно, Тремеры так и не приблизились ко множеству других вампирских Кланов, но нам это и не было нужно. У нас были различные цели и средства. Тогда как Вентру занимались Крестовыми походами, а Бруджа дрались друг с другом вплоть до предания огню собственных убежищ во имя прогресса, мы довольствовались новообретенным бессмертием и оккультными исследованиями.

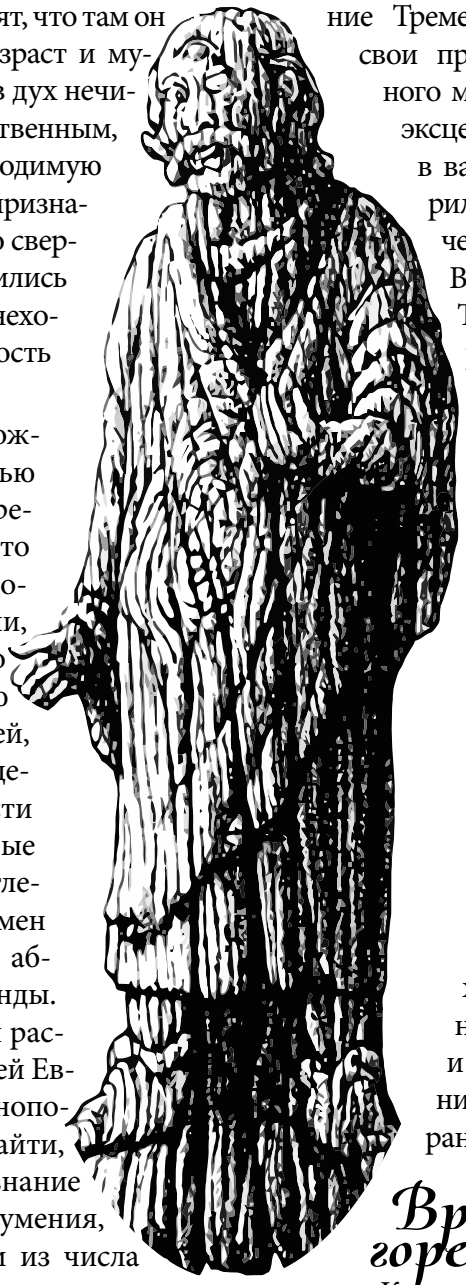
Новый порядок

Отношения с другими Сородичами улаживались непросто. Множество остальных Детей Каина не желали считать последователей Тремера Кланом, частично вследствие обычного неприятия перемен, а частично из-за нашего происхождения как самосотворенных бессмертных. Основатель понимал: чтобы достичь истинного признания, ему нужны верительные грамоты, делающие других — Кланами. Поскольку каждый Клан отслеживал свое происхождение от легендарных Патриархов, Тремерам нужно было каким-то образом обрести подобное положение. К сожалению, Патриархи были древностью, лишь легендами из анналов истории, со страхом пересказываемыми Сородичами, опасающихся возвращения своих пугающих предков.

Тремер и его Совет попытались отследить сообщения о нескольких древних Сородичей из презираемой Линии Крови диаблеристов и похитителей душ. Быстро работая, Тремер умудрился искоренить не-

сколько Старейшин этой линии, а затем открыли путь к гробнице одного из их усопших Метузелахов. Говорят, что там он попытался отобрать силу, возраст и мудрость этого демона. Раздавив дух нечистого Сородича своим собственным, Тремер захватил мощь, необходимую для накопления уважения и признания других Кланов. Новости о свершившемся медленно просочились наружу, и другие Сородичи нехотя признали стойкость, хитрость и умения Тремера.

Не всеми Сородичами можно было управлять с помощью слухов об особенностях Тремера. Некоторые верили, что вымершая теперь Линия Крови — святые, или целители, или мудрецы, несомненно будучи подвержены влиянию таинственных способностей, которые эти Сородичи продемонстрировали, чтобы спасти собственные шкуры. Наивные Сородичи прикрывали беглецов из Линии Салюбри в обмен на обещания исцеления или абсурдных слухов типа Голконды. Постепенно Тремеры сумели распространиться по дворам всей Европы, охотясь за этими демонопоклонниками, где могли их найти, и получая растущее признание за свои тауматургические умения, хитрость и волю. Сородичи из числа Тремеров смогли смешаться с другими Каинитами и занять важное положение в качестве советников, помощников и специалистов по оккультным делам.



Посреди смертных Тремеры имели решительное преимущество — как маги, ранние Тремеры всегда скрывали свои пристрастия от смертного мира. Превращение из эксцентричных чародеев в вампиров просто ускорило отделение Сородичей-Тремеров от людей. В некоторых местах Тремеры даже постарались основать сильные стада в обществе смертных; язычники Литвы видели восхождение кровавого культа, поощряемого Тремерами, тогда как проникновение в средневековые учебные заведения позволило Клану замечать и выбирать кандидатов на Становление из образованных и эрудированных людей. Более того, Клан сохранил много книг на античных языках и обеспечил процветание некоторых учений ранней поры.

Времена горения

Когда судьба была благосклонна к вампирам, она была таковой и для Клана Тремер. Человечество вырывалось из когтей Темных Веков пу-

тем сосредоточения государственной власти на землях феодалов. Церковь старалась поддерживать горение пламени веры и учения. Города людей росли в размерах, равно как и возможности для развития схоластики, создания тайных обществ и способов обеспечивать пропитание большим скоплениям людей (а, следовательно, и Сородичей). Клан основывал капеллы вдали от своих первоначальных поселений близ Германии и Италии, даже посылал эмиссаров ко дворам Англии, Испании, Норвегии и далее. Совет Семи учредил должности Понтификов, чтобы присматривать за столь обширными территориями, и способствовал распространение в не изведанных до тех пор Африке и России. Путешествия были медленными — вследствие опасности длительных поездок и беспокоящих обычаев детей

Саулот и родственники

Конечно, уж что лишь несколько новообращенных в это новое время понимают, так это то, что Тремер пытался не просто отыскать Саулота, одного из мифических Патриархов, но также и диаблеризовать этого выдающегося Сородича. Правда, многие Салюбри, похоже, постепенно заработали манию преследования или постепенно ввязались в гонку за былой славой. Их истребление было благом для всех Сородичей.

Слухи о том, что Саулот каким-то образом овладел Тремером, или что демонический Древний подстроил обстоятельства Диаблери, конечно же, неверны. С Сородичами, ведущими такую совершенно ошибочную пропаганду, надо обходиться наижесточайшим образом.

ночи, но медлительность мало значит для созданий, располагающих столетиями для наблюдения за реализацией своих планов.

Однако, чем больше росла численность смертных, тем больше они развивали свои собственные пути насилия. Полемика касательно религиозных постулатов вызвала столкновения между арабскими нациями и европейцами, что привело к серии Крестовых Походов. Аристократия Европы собралась атаковать paynim, но военная удача без конца металась взад-вперед между сторонами. Очевидно изнуренные, противники пришли к непростому решению. Христианская церковь, не удовлетворенная провалом в преследовании неверных, обратила свое внимание вовнутрь, особенно в Западной Европе. Так началась Инквизиция, восстание смертных, которое могло стереть с лица Земли общество Сородичей.

Инквизиторы начинали свое продвижение по службе, отыскивая признаки неортодоксальности. Священники и охотники на ведьм из мирян вперяли свои взгляды в поисках любых знаков отклонения от догматов Церкви и безжалостно уничтожали еретиков. Любой, кто возражал Церкви либо казался выделяющимся или странным, мог быть мишенью; беспощадные крестьяне и знать наравне выдавали своих соседей Инквизиции, сопровождая это сказочками о дьявольщине. Мало смертных знали о чудовищах, которые на самом деле таились среди них. Однако, как только первый невезучий бессмертный

нашел дорогу прямо к костру Инквизиции, остальным оставалось недолго ждать той же участи.

С одобрением Папой Иннокентием III пыток и вследствие любви Инквизиции к аутодафе, «еретиков» легко можно было выбраковать из общей массы населения. Ранее лишь беспокоящие неудобства вроде ночного существования или трупоподобной внешности внезапно отчетливо замаячили впереди, отделяя Сородичей от остатков человеческой расы, и потому стали смертельной опасностью. Даже Старейшины, бывшие до того правителями своих доменов с неоспоримыми полномочиями, были брошены в погребальные костры, пронзенные кольями. Инквизиторы научились распознавать Сородичей — по их стойкости к пыткам и слабо скрываемой классической слабости к огню и солнечному свету. Тремеры, будучи и Сородичами, и колдунами одновременно, возможно, понесли наибольшие потери. Инквизиторы не просто истребляли нас как бессмертных; но наши Капеллы захватывались и сжигались, и бесценные сокровища тауматургических знаний были утрачены. Некоторые охотники, действовавшие с одобрения Церкви и под защитой их верой в бога, даже оказались устойчивы к воздействию Тауматургии и других Дисциплин, что делало их действительно опасными. Сородичи всей Европы метались в поисках убежища; Старейшины, не способные приспособиться к тем временам и продолжавшие видеть в людях лишь рабов или пищу, погибали. Весь порядок общества Сородичей рухнул. В первый раз мы четко осоз-

нали, что человечество и правда может восстать и уничтожить всех нас. И удар по нашей гордости был — смертельным.

Камарилья

Так как Сородич за Сородичем погибал в языках пламени, перепуганные Сородичи по всей Европе спешно созывали собрания или посылали предостерегающие вести в другие города, надеясь узнать, как существуют их далекие братья. Инквизиция огнем проложила себе путь по всей Европе, не оставляя нам укрытий и уничтожая целые Линии Крови. Многие Кланы пришли к выводу, что только скрытность, усиленная взаимодействием, может обеспечить нам выживание. Так же, как люди собирались вместе и черпали свою силу из того факта, что ни один Сородич в одиночестве не может нападать на них всех сразу, самим Сородичам нужно было отложить в сторону свои вековые разногласия и собраться вместе для общей защиты.

Приглашения летели к Сородичам чрез континенты. Старейшины прибывали на заседания, на которых они могли предложить формы объединения, способные сохранить всех нас. Устраивая встречи в тайне, Сородичи надеялись скрыться от ока Инквизиции. Искусственные уловки и двойники отвлекали внимание, пока Сородичи собирались для определения средств к выживанию. Поскольку Инквизиция продолжала наслаждаться успехами, она могла лишь увеличить свои усилия; каждый сожженный вампир побуждал еще одну сотню подозрительных смертных присоединиться к драке, дабы отыскать еще чудище-другое. Лишь убедив смертных, что их работа завершена — что больше кошмарных созданий не осталось, что вампиры стерты с лица Земли, словно их и не существовало,— можно было удовлетворить Первые инквизиционные собрания были ужасны. Старейшины, не привыкшие подчиняться чужим причудам, обнаружили, что у них нет выбора, кроме подавления своих монументальных «Я», если они вообще хотят выжить. Сородичи скандалили из-за пустяков, лелеяли обиды веками, и некоторые Кланы вообще отказались уделять внимание собраниям. Естественно, мы присоединились к представителям шести других

Выгоды...

Создание Камарильи не только помогло нам спрятаться среди смертных, но и предоставило другие решительные преимущества. Заняв позиции основателей Камарильи, мы смогли узаконить свое место в обществе Сородичей. Те, кто когда-то звали нас Узурпаторами и диаблеристами, теперь вынуждены были признать и принять нас как равных. Более того, мы укрепили свое обособленное положение. Сородичи с истинным пониманием оккультизма стали редки за минувшие годы, поскольку Маскарад вымыл таинственные знания в угоду здравому смыслу. У птенцов и новообращенных мало сведений касательно состояния Сородочей. Наша сеть сведущих участников позволила нам торговать жизненно важной информацией и хранить оккультные секреты, которые мы можем скупо применять как средства воздействия на других Сородичей.

Кланов, предложивших некое секретное общество. Основатели разразились впечатляющей речью: о Старейшинах, искореняемых и уничтожаемых по всему континенту; о Детях, подставляющих целые группы Сородичей единственной своей ошибкой; о погибших лордах, властвовавших в своих землях столетиями; о неистовствующих диаблеристах, о развале сообщества Сородичей, об уничтожении Сиров клыками их Детей. Сородичи знали, что все существование их висит на волоске. Отвечавшие отказом изгонялись или выдавались Инквизиции, тогда как поддерживавшие мысль о секретности помогали удалить от общества и сокрыть движение Сородичей среди людей.

Вентру требуют похвалы за создание Камарильи, а Тореадоры заявляют, что пламенные речи одного из них повлияли на многих недоверчивых Сородичей, после чего вся эта структура и заработала. Но наш вклад, тихо положенный в общую копилку за спинами педантов, сковал единство. С помощью даров наших мы могли обеспечить собрания от проникновения извне, отследить шпионов и заронить семена уверенности в других Сородичах. Осторожное размещение голоса здесь, одолжения там позволило нам быть уверенными, что другие Кланы двинутся в направлениях, намеченных нами. Обеспечив поддержку какого-нибудь лорда-Вентру, мы могли позже воззвать к его помощи против кого-то, за кого он иначе вступился бы; воздание почестей конкретному Тореадору могло означать привлечение тореадорского красноречия на нашу сторону. Пусть другие властвуют в Камарилье — Вентру могли бы по-прежнему трубить о своей ответственности за приведение

Сородичей к безопасному будущему, а Тореадоры так и толкали бы зажигательные речи, если бы мы, Тремеры, не обеспечили воплощение этого. Многие Старейшины из других Кланов были непривычны к быстрым переменам и не могли предвидеть создание объединения вроде Камарильи менее чем за столетие. Мы, с другой стороны, лишь слишком хорошо понимали необходимость в том, чтобы постоянно оставаться настороже — от ночи к ночи, — приспосабливаясь к выживанию на недружелюбных территориях, на кои мы недавно попали.

Конечно, многие Старейшины из Кланов Бруджа, Гангрел, Малкавиан, Носферату, Тореадор и Вентру присоединились к нам, признавая необходимость секретности. Так возникла Камарилья, широко принятая среди этих Кланов и поддерживающая Шесть Традиций как способы укрывания среди людей и сосуществования без открытой войны. Те Сородичи, которые чувствовали, что Камарилья слишком ограничивает их, или совершили слишком тяжкие преступления, чтобы им позволили выжить, обнаружили себя вне защиты организации. Основатели быстро учредили должности Судий и Архонтов для выполнения задачи искоренения таких ужасных влияний. Эти негодяи создали движение Анархов; они якобы протестовали против политической структуры Камарильи, но на самом деле многие просто спасались бегством, поскольку, будучи диаблеристами, человекоубийцами и буйными, опасными личностями, они угрожали стабильности общества Сородичей своим существованием и знали, что будут находиться под гнетом, коли попытаются присоединиться к Камарилье.

Камарилья явно имела успех. Как только Сородичи исчезли из поля зрения масс, смертные перевели свое внимание с чудовищ из тьмы на поиски причин этого. Подобно юнцу, отбрасывающему детские игрушки, люди оставили свои суеверия и взамен занялись добычей знаний. Мы унаследовали оккультные истины; пока «рациональные» и «ученые» люди просачивались в области других Кланов, эти Кланы приспосабливались; их собственное знание о бытии Сородичей и истории становились лишь суевериями. Мы, хранители таинств, накапливали эту мудрость.

Анархия и Шабаш

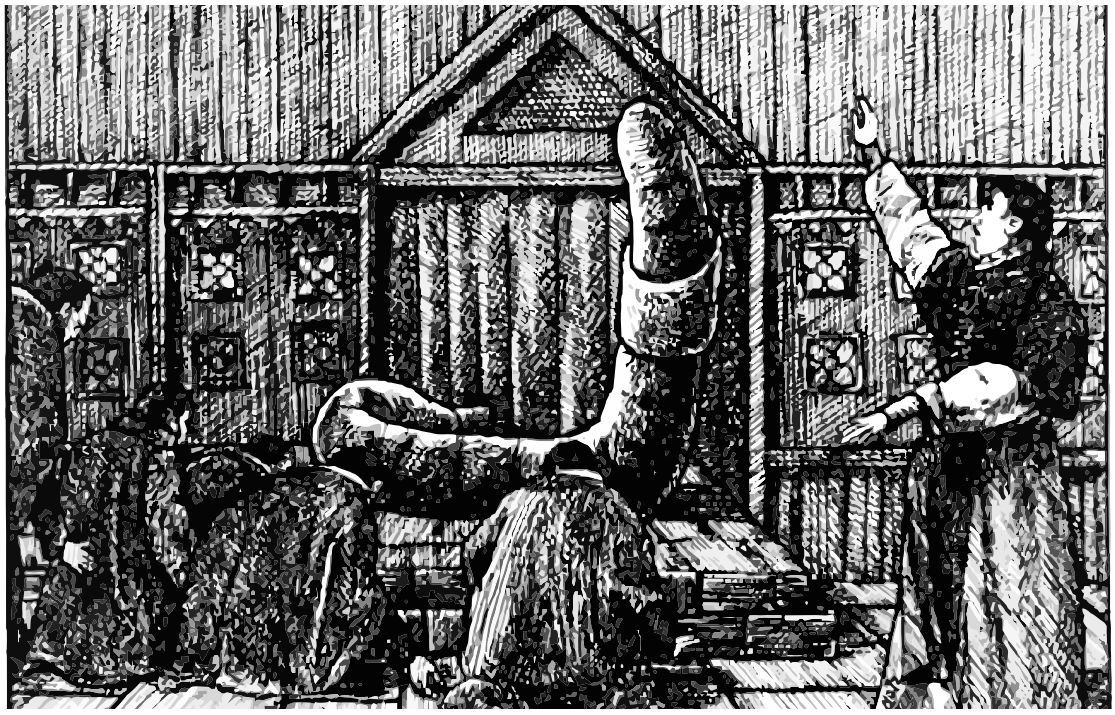
Когда Темные Века уступили дорогу Средневековью, а затем — Возрождению, Сородичи боролись против превращения себя из могущественных лордов в скрытых хищников. Лишенные способов сосуществовать в качестве хозяев со смертными царствами, Со-

Дешёвая пропаганда

Да, да, ничего не скажешь, можно долго разглагольствовать о неуязвимости Камарильи, беспомощности Анархов и тому подобном. Несмотря на все наши усилия, мы не смогли полностью истребить их. Ритуал и правда повлиял на всех Тремеров-антитрибу, но, если бы мы могли заставить всех их гореть синим пламенем в ночь Горатриксова предательства — будьте уверены, Совет так бы и поступил. Умный Тремер признает границы своих возможностей, как и свою силу. И, возможно, сам делает свой выбор...

родичи переключили внимание друг на друга. Камарильи позволяла Сородичам устраивать безопасные встречи и улаживать столкновения между равными. Тогда как в некоторых обособленных частях Европы еще оставались одинокие землевладельцы-феодалы — по большей части в родовых землях варваров-Цимисхи, — во многих дворах стали скапливаться Сородичи различных Кланов, которые для насыщения своих эго располагали лишь одобрением друг друга. Сородичи Камарильи использовали политическое влияние, Узы Крови, смертных посредников и шантаж для унижения противников и накопления уважения. Мы очень рано поняли недальновидность бытия мишенями в таких играх, так что, пока другие Сородичи соревновались за положение во власти и влиянии, мы укрепляли себя тщательным собиранием наших особых навыков. Принцы-Вентру и Гарпии-Тореадоры жестоко сражались за статус и право дани, Бруджа и Гангрелы боролись против давления Камарильи, а Малкавианы и Носферату скрывались, не принимаемые высшим обществом; но мы дали всем им возможности удовлетворять свои мелочные амбиции, крошить врагов и защищать свои домены.

Вдали от доменов Камарильи изгнанники и Анархи создали что-то вроде собственного общественного порядка. Кто-то действительно верил, что структура Камарильи сулила беду, а другие просто выказали свою неспособность существовать в цивилизованном обще-



стве. Как бы то ни было, эти мятежники устроили Восстание Анархов, тайный конфликт, с помощью которого глупые новообращенные или Сородичи-диаблеристы пытались обустроить свою судьбу вне покровительства Камарильи. Почти столетие эти Анархи боролись с Камарильей, тогда как иноземные Кланы — Ассамиты, Равносы, Сетиты — усердно занимались своими делами или даже нападали на Камарилью, прежде чем вновь отступить во тьму.

Конечно же, слабая защита новорожденной Камарильи была под угро-

Торговля ложью

Еще одна политическая трескотня — кто-то неплохо забивает ей головы наших послушников. Конечно, Гражданская война смыла Шабаш и Анархов с их земель; она также прикрыла всех Сородичей, кто жаждал уничтожить своего соседа. Подозреваю, что под прикрытием Гражданской войны произошло больше кровавых убийств Сородичей, чем в открытых конфликтах. Рабовладельческие плантации на Юге (ах, плантации обеспечивали нас отборными Стадами!) пали под гнетом необходимости подпитывать экономику Севера. Промышленный Север, установив модель для подражания, до сих пор используемую Штатами, решил поставить Юг в неудобное экономическое положение, а затем показал силой, на что способен. Не делайте ошибок: эта война шла не из-за политики, а из-за денег. Все почти как в Крестовых походах. Подозреваю, что порядочное число Регентов пало от рук амбициозных послушников, когда полыхали поместья и имения. Сам нескольких знаю.

зой. Кланы Цимисхи и Ласомбра, как Анархи, поставили себя в оппозицию Камарилье, требуя разрешения на уничтожение своих прародителей; не являющиеся членами Камарильи Кланы и Анархи безрассудно нарушали Традиции, но по-прежнему требовали защиты от Сиров Камарильи. положение стало почти непредсказуемым, когда сочетание отзывчивости Анархов и колдовства Цимисхи породило даже большую опасность — Шабаш.

Каком-то образом, используя чародейство Цимисхи, Анархи смогли разорвать Узы Крови и создать дикие стаи для обоюдной защиты. От Пиренейского полуострова до утесов Румынии лишенные прав или преследуемые Сородичи связывали свои судьбы с повстанцами. Отметая скрытность Камарильи как слабость, Шабашевцы проводили ужасные ритуалы и церемонии, дабы укрепить свои нечеловеческие нравы. Даже наш Клан не остался невредим: Горатрикс, бывший долгое время самым амбициозным помощником Тремера, открыто перешел в лагерь противника. Он забрал с собой в Шабаш несколько послушников, а также собственные знания Тауматургии, покрывая разрушающей пеленой весь Клан и кладя к ногам врага, могущего позволить Инквизиции сжечь нас всех, наше лучшее оружие.

Возможно, почуяв потоки крови, средневековые Ассамиты усилили свои нападения на Сородичей Камарильи. Принцы пали от жадных клыков ассассинов, которые совершали диаблери над каждым Старейшиной, которого могли отыскать. Стаи Шабаша также шумели в городах, устраивали свои скверные празднества, ставя Камарилью на грань войны с постоянно растущими ордами сумасшедших, фанатичных неонатов. На Камарилью постоянно давили, требуя сделать хоть что-нибудь, но Судии были слабо распространены и не могли быть во всех бесчисленные местах битв. Единственный выход был в кардинальном повороте событий.

Узы Тауматургии

И снова наш Клан спас Старейшин Камарильи от их неспособности отвечать на перемены. Признавая опасности вялотекущей войны на множество фронтов, Совет Семи взял на себя ответственность на создание самого мощного чародейства, которое когда-либо свершалось. Поскольку шпионы Камарильи проникли в убежища Ассамитов, а сторонники Горатрикса устроились в Шабаше в качестве помешанных отражений нашего Клана, Совет выказал свою волю в ритуале. Используя принцип Заразительности[1] и добавив потрясающие эффекты с помощью своей мощной магии, Совет смог провести серию ритуалов, повлиявших на целые Линии Крови.

Шпионы Камарильи к тому времени уже проникли в укрепления Ассамитов,

[1] Один из трех Малых Принципов Тауматургии (согласно Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy), описывающих способы применения магии. Данный использует родство объекта применения чародейства и некоей вещи, с ним связанной; при этом непосредственного участия объекта в ритуале не требуется. В ряде случаев возможна настройка и переключение объектов. Примеры реализации данного принципа на практике — все варды, Shaft of belated quiescence, Engaging the vessel of transference, Principal focus of Витэ infusion.— LB

и согласованные действия секты заставили ассассинов покориться. Для усиления эффекта Совет наложил могущественное проклятие на Ассамитов, что привело к подписанию Соглашения Тайра. В результате все Ассамиты были лишены возможности пить кровь Сородичей — мера предосторожности, которую не мог обеспечить никакой другой Клан; остальные могли лишь заниматься пустой политикой и раздавать хрупкие обещания.

Похожий ритуал был проведен против сторонников Горатрикса. Напыщенные члены Шабаша делятся Витэ в пародии на ритуал, разработанной для избежания образования Уз Крови и потому освобождающей их от порабощения Старейшинами; но такое связывание кровью сделало их восприимчивыми к нашей магии крови. Ритуал, наложенный на род Горатрикса, навсегда помечает любого Тремера, принявшего участие в шабашевском церемониале, так что все Тремеры могут распознать его как предателя. Пользуясь такой удачей, мы могли с легкостью выследить своих предателей и определить немногочисленных Колдунов, задумавших спрятаться в рядах Шабаша, таким образом отвечая на их хитрости и сдерживая их распространение.

Возможно напуганное этими действиями, движение Анархов потерпело неудачу; Анархи, естественно, вернулись, потрепанные, под защиту Камарильи, подтверждая ее власть. Шабаш оставался дерзко-протестующим, но малое количество Тремеров в нем не могло составить ровню нашим доблестям, как не могло количество членов Шабаша приблизиться к таковому в Камарилье. Камарилья, поддерживаемая нашими навыками, одержала победу.

Новый мир

Рука об руку с беспорядками в Европе пришло открытие и исследование Нового Мира — двух Америк. Старейшины Сородичей могли осмеивать освоение новых границ («Зачем беспокоиться, когда все удобства цивилизации остаются здесь!»), но Совет быстро предписал Тремерам исследовать эти богатства. Немало десятилетий минуло после открытия Нового Мира, а Тремеры уже послали агентов в поселения испанцев, англичан, французов и датчан и приготовились к путешествию, как только их население достигнет уровня, достаточного для поддержания существования Сородичей.

К несчастью, Шабаш, по-видимому, также достиг Америк; молодые Сородичи, пытавшиеся ускользнуть от своих Старейшин и создать свои собственные домены, нашли мысль о новых землях действительно соблазнительной. Схожим образом, мы думали, что лучше закрепиться там, а потому возводили соответствующие укрепления. Мы втихую поощряли возведение фортов, вооружение населения и продолжающееся распространение густозаселенных городов.

Естественно, мы не были совсем уж не готовы к окончательному выходу колоний из-под правления Европы. Были различные мнения насчет того, надеялся ли Шабаш, что независимость колоний также будет означать отделение от европейских Старейшин, или что попыт-

ки Камарильи вооружиться и защитить территории вызовет распространение повстанческих настроений. Как бы то ни было, колонии восстали; война стала распорядком дня — и ночи.

Война в колониях оказалась благотворной для Клана и Камарильи. Различные стычки предоставили прекрасное прикрытие для прямого противостояния между агентами Камарильи и новообращенными Шабаша. Забрасываемые бомбами порты и горящие города также уничтожали убежища врагов. В то же время мы тщательно собрали множество своих работ в библиотеках и защищенных укреплениях; армии, которые разграбили бы правительственное здание, уделяли мало внимания библиотеке, а защита Капелл помогала, как сбить с толку нападающих, так и оградить города, в которых они находились.

Ко времени затухания колониальных войн мы смогли распространить свое влияние по большей части американского континента, даже в Канаде. Такие возможности позволили Клану размножиться и предоставить места молодым, многообещающим членам, далее скрепляя лояльность и куя новые звенья Пирамиды. Шабаш был отброшен назад в Мексику, где его случайное влияние способствовало скатыванию этой страны к бедности и крушению, очертив границы более холодных северных районов.

Гражданская война

Время после революции позволило Американам прийти в состояние равновесия. Линия фронта войны с Шабашем мало изменилась за этот период, а Сородичи Европы все больше и больше приходили к пониманию ценности неизведанных территорий. Как только поселенцы продвинулись на запад, Сородичи последовали за ними, особенно в шумные города вроде Доджа, Тумстона и Сан-Франциско. В некоторых местах Сородичи, которых нельзя был назвать даже Служителями, вроде Принца-птенца Форта-Уэрта, основывали свои собственные обширные домены и дворы, словно Принцы! Новые благоприятные обстоятельства обогатили как Сородичей, так и людей.

Мы, со своей стороны, распространялись подобно остальной Камарилье. Когда росли крупные города, мы размещали там свои Капеллы, дабы предложить свою поддержку секте. Опытные политики-правители играли важную роль в становлении правительств приграничных территорий. Когда к союзу присоединялись новые штаты, мы старались раскрыть возможности для обучения, связи, торговли и тому подобного. Наше осторожное влияние помогало обеспечивать поддержку Соединенными Штатами библиотек и университетов, в коих мы могли продолжать накапливать особые знания, а мы помогали другим Сородичам Камарильи содействовать в покровительстве искусства, культуры и политики, все больше делая их нашими должниками. Понтифики признавали растущую мощь Соединенных Штатов и удостоверялись, что наши агенты на своем месте, дабы использовать такие преимущества. Мы начали стабильную торговлю с Европой и даже с Востоком; мы настояли на дальнейшем

освоении земель; и мы превозносили преимущества агрессивного военного положения, так что воинствующие элементы могли определенно служить нам в конфликтах на континенте и даже за морями. Гражданская война в XIX в. замедлила течение дел, но не прекратила. Повернувшись против самих себя, Соединенные Штаты еще не могли заставить всю свою экономическую мощь влиять на целый мир. Однако, что более важно, Гражданская война предрекла новые виды военных кампаний, которые должны были овладеть планетой. Огромные армии с ружьями, пушками и обширные масштабы конфликта показали, что даже братьев можно натравить друг против друга по постыдным причинам, и что в это могут быть втянуты миллионы. Шермановский «Марш к морю» сокрушил не только военные цели, но опустошил все гражданские заведения на своем пути (и, по случайности, сжег довольно много убежищ шабашевцев, начавших продвигаться к северу от Мексики). Для нас война также была сильным напоминанием — единство должно быть скреплено сильной волей и действием, иначе оно бесполезно.

Мировая война

Пока Соединенные Штаты разбирались со своими собственными делами, Промышленная революция шла полным ходом. Железная дорога. Телеграф, полеты, телефон, автомобили, трансатлантические морские путешествия — все это под шпорами прогресса приходило быстро, понукаемое расцветающим человечеством и необходимостью в более

совершенном оружии войны. В США передовые Сородичи улавливали новые разработки и использовали их для укрепления собственного положения; в Европе более консервативные Сородичи обеспечивали не такую быструю поступь прогресса. Политика Камарильи по продвижению рационального в ущерб суевериям была совершенной. Мир действительно пережил вампиров; чтобы держать свой пролетариат под контролем, ему более не были нужны ночные скитальцы,— и теперь он с мощью парового катка прокладывал себе идущий ввысь, автоматизированный конвейер прямо в будущее.

Когда народы мира распространяли свои интересы на ранее неизведанные континенты, они увеличивали не только свои военные завоевания, но и связи, и линии поддержки. Для своего существования колонии в Индии требовали постоянного размещения войск, как и колонии в Африке; лишь удовлетворением этих потребностей промышленные нации могли оградить свои интересы от крушения руками притесняемых туземцев. Волна развития транспортных средств оказалась несущей выгоду, поскольку мы теперь могли более или менее безопасно отправлять служителей и Сородичей по всему земному шару. Сородичи, никогда не рискнувшие бы спать в укрытиях на скрипучем деревянном корабле, могли выжить в относительной безопасности кают, на борту бронированного теплохода. Послания, которые на лошадях доставлялись бы в течение месяцев, теперь благодаря телеграфу и — позднее — телефону распространялись в течение секунд. Мы всегда преуспевали в сферах связи и согласованности действий как ни один другой Клан; теперь технологии эпохи умножили наши естественные преимущества.

Однако, как только возможности распространения народов по миру иссякли, что-то должно было произойти. Это что-то вылилось в две Мировые Войны — жестокие схватки за то, чтобы определить, кто должен главенствовать в промышленном мире. Мировые Войны через кровопролития даже вызвали дальнейшее развитие мира, породив достижения в областях авиации, стратегии и военной координации. Заводы выкачивали сырье, пока народы понимали, что лишь по предоставлении полных и равных прав всем их гражданам они смогут сохранить достаточно сильную экономику и равносильную армию[2]. Новые войны и новые времена требовали новых способов мышления.

Наше участие в Мировых Войнах было скромным — хотя некоторые Сородичи возлагают вину за маниакальный оккультизм третьего Рейха на нас, мы не были вовлечены в подобные сумасшедшие мечтания. Желания сумасшедших и смертных приводят к войнам, охватывающим пламенем мир, а не Сородичи. Это не означает, что мы не извлекали выгод из ситуации; Мировые Войны были прекрасными возможностями испытать новые теории, подобрать новых кандидатов на Становление и срезать кое-какую поросль с верхушек огромных военных машин, дабы обеспечить даже большее увеличение доходов Клана.

[2] Писал новообращенный-американец. Просьба не удивляться.— LB

Что больше всего удивило Сородичей в этих войнах, так это вызванные ими всеобъемлющие разрушения и жестокость. Газы, артиллерия, бомбардировщики и, наконец, расщепление атома доказали раз и навсегда, что мощь Сородичей не может быть сравнима со всеуничтожающей силой, доступной смертным изобретателям. Мы никак не могли рисковать появлением новой Инквизиции; один смертный с огнеметом или пулеметом может сровнять с землей даже тысячелетнего Старейшину. Если бы могущество человечества однажды повернулось против нас, мы бы были уничтожены без следа огромным значением впряженной в его телегу энергии. Следовательно, нашей целью стало становиться не мишенями, но, скорее, разведчиками. Если люди могут сравнять с землей города своими игрушками, то нам нужно обращаться за советом к смертным с такими возможностями. Оружия, что могли уничтожить нас, также стали источниками нашей силы. Таков самый последний сдвиг в идеологии Тремеров — в нынешние ночи мы нашептываем в те же уши, что и Бруджа, Тореадоры или Вентру. Очевидно, мы редко являемся генералами на полях сражений или должностными лицами, пожимающими руки главами других государств, но не один пакет секретных донесений в своем путешествии до нужных рук испытал помощь таума-тургического толка.

Нынешние ночи

Как только закончились войны, душившие мир, человечество вздрогнуло от ужаса. Оно наконец доказало (и поняло…) свою способность стереть все живое с лица планеты. Всегда осторожные с опасной добычей, мы защищали свои интересы в Атомном веке и во время Холодной войны. Мы не могли позволить миру смертных уничтожить себя — и нас заодно; наши таинственные способности помогали обеспечивать наличие более трезвых голов, что постоянно отодвигали угрозу полного уничтожения. Она была близка — много раз агенты шли своим путем или сами попадали под влияние противника, что стало возможным с потрясающе быстрым распространением средств связи и путешествий. Обычная жертва шантажа в одной из стран могла быть заменена по звонку из другой, что пускало насмарку годы кропотливой работы. Мы наблюдали, наращивали свои силы, и мы продолжали поддерживать Камарилью, надеясь, что ни один сметный не заставит мир выступить против Сородичей.

На рубеже сменяющихся веков наш Клан также изменился. Если когда-то мы, возможно, были средневековыми чародеями, то теперь мы намерены вступить в новую эпоху. Волшебство полностью описывает изобретательность и приспосабливаемость. Маг — это провидец и тот, кто готов ухватиться за необычные идеи или непринятые теории. Мы переродились в современных волшебников. Если наши Старейшины по-прежнему могут укрываться за каменными стенами с Горгульями и кровавыми «заклинаниями», мы создаем виртуальные Капеллы и выкладываем магические формулы, питаемые JavaScript и бессмертием, в Интернет. Преимущества мира стали нашими игрушками, поскольку мы — те, кто лучше всех понимает ценность тесного взаимодействия, цепочек и иерархий, каковые даже смертные только сейчас начали распространять по миру с помощью сети

из кремния. Мы знаем тайны. Которые не выдадут числа, и знаем, как заставить числа плясать по замысловатым траекториям[3]. Пока другие Сородичи цепляются за свои претензии на собственные кусочки появляющегося мира, мы уже застолбили свои участки, поделили территории и сделали капиталовложения в будущее. Пока остальные полагаются на свои вековечные Дисциплины, мы куем новый Путь с гибкостью Тауматургии и предвидением амбиций. Мы сделали себя Сородичами, и мы — новейшее, лучшее племя; прочие пойдут путем Длинной Ночи, породившей их, но мы, Тремеры, приспособимся, привыкнем и впитаем в себя наивысшие новые достижения.

[3] «Как приятно гонять по кругу нули и единички!» © Некто Облов, каф. М12, о пользе кольцевых регистров сдвига

А Геенна?

Хмм. Вообще-то, мы побуждаем наших новообращенных зарываться в достижения нынешнего века. Что толку предпринимать усилия по началу ритуала, разработанного для связи с чьим-то Сиром, если можно воспользоваться обычным телефоном? Вследствие нашей связи друг с другом — Пирамиды — у нас есть решительное преимущество перед другими Сородичами. Мы можем сходным образом делиться работающими мыслями и отбрасывать те, что не годятся.

Вопрос — чем мы становимся? Мы видели, кем были вампиры ночами минувшими. Тогда они были хищными чудовищами, заполнившими собой свитки легенд. Теперь мы во многом те же — все еще питаемся кровью, избегаем солнца, существуем в вечном, нестареющем состоянии, — но, поскольку мы впитали в себя этот новый мир, перемены, который он отражает в смертных, отражаются и в тех, кто пришел присоединиться к нам. Мир более не нуждается в преданиях о страшилищах, крадущихся в тенях между соломенных крыш. Наш зов ко власти, приспосабливаемость, необходимая Тремерам, дабы совершить скачок из смертных в Сородичей, побудила нас принимать изменения, возможно, с большей готовностью, нежели другие Кланы, хотя, в то же время, мы не можем сказать, куда приведут эти перемены. Старые пророчества шепчут о Геенне, о восстании Патриархов и уничтожении расы Сородичей. Когда сами вампиры более не есть создания из легенд, то что есть легенды? Будет ли Геенна такой, какой мы ее представляем, если мир так переменился? Возможно, Геенна уже произошла, но приняла вид, который мы не распознали? Не бродим ли мы уже по временами после нее? Пророки, писавшие легенды так давно,вряд ли узнают этот мир. Возможно, Геенна, которую они описали, означала лишь не понятые ими слова, а не портрет этого нового тысячелетия.

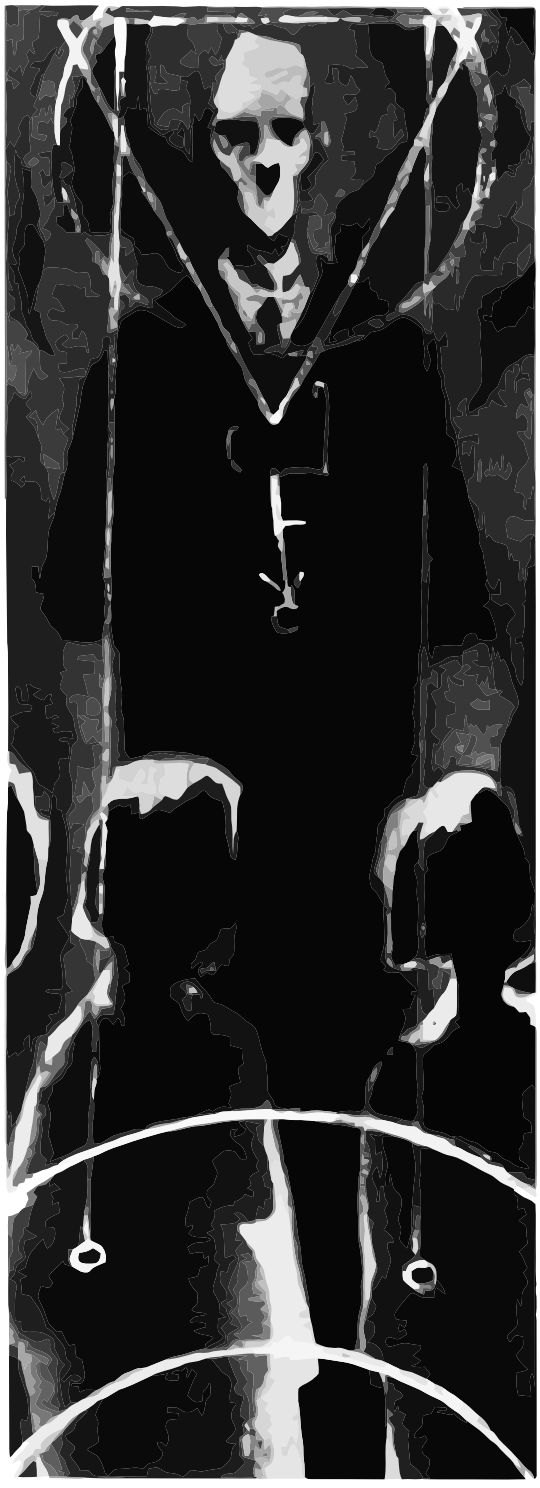
Глава Вторая: Внутри Пирамиды

Единообразие и иерархия идут рука об руку с Кланом Тремер — или, по крайней мере, так полагают остальные. Другие вампиры с подозрением обрисовывают Тремеров как обезличенную жесткую властную цепочку с суровыми правилами, наказаниями и авторитарными догматами. С учетом их кажущегося единства, Тремеры определенно смахивают на что-то вроде единой Пирамиды.

Тремеры организованны, и у них есть четкая структура, но она ни столько жестка, ни столь деспотична, как многие могут полагать. Изначально созданная по общественному образцу многочисленных культов Гермеса, в которые собирались волшебники-единомышленники, дабы распространять и защищать свои навыки, «Пирамида» Тремеров есть социальное устройство — и, возможно, немного более того. Древняя традиция отношений Учитель-Послушник по-прежнему имеет большое значение, а Старейшины скрепляют лояльность с помощью психологической мощи общих ритуалов и Уз Крови, особенно сразу после Становления, когда новопризванный внедряется в структуру, цепляясь за свое новое состояние. Однако, невзирая на паранойю других Кланов и эгоистичных претензий небезвредных Старейшин, у Тремеров нет великих и ужасных ритуалов для усиления бесконечного раболепия. Колдуны не содержат тайных групп убийц, единственная цель которых — охотиться на Тремеров с норовом. Никто, кроме наиболее нервных руководителей, не вводит сентенций и обетов, обязывающих все их потомство к жесткому поведению в рамках «ценностей Клана Тремер». По большей части.

Вкратце, Пирамида есть средство выживания. Молодым новообращенным выгодно ощущение упорядоченности, ибо они знают, кто удачлив, чего ожидать и как существовать. Старейшины дразнят подчиненных обещаниями вознаграждений: дополнительной мощи, обучения тайнам «для избранных», по-

литической поддержкой — в обмен на преданное служение, и наказывают тех, кто не отвечает их ожиданиям. Похожая схема «кнута и пряника» работает и с Сородичами других Кланов, но среди Тремеров Старейшины единолично обладают своими секретами и являют собой по крайней мере видимость сплоченности. Новообращенный-Бруджа может узнать таинства Дисциплин или ноддистских ересей от любого; новообращенный-Тремер не может с легкостью обратиться к любому вне его Клана для увеличения своих достижений в области Тауматургии. Таким образом, Пирамида обеспечивает взаимодействие, всего лишь выбраковывая не желающих работать в рамках структуры Клана, и предоставляет явные ниточки власти для тех, кто фанатично цепляется за нее. В то же время, это есть болото из вероломных, жадных до власти, личностей, готовых вонзить нож в спину ближнего, которые нарушат любые правила и предадут любого сослуживца за возможность продвижения вверх по лестнице в негибкой, векодавней структуре.



Кирпичи пирамиды

Понимание мистики и нумерологии позволило ранним Тремерам построить свою Пирамиду на основе как магических, так и практических принципов. На вершине пирамиды вырисовывается сам легендарный Тремер, личность, не видимая и не слышимая большинством соклановцев. В теории, Тремер направляет Клан со своей позиции верховного правителя; на практике глобальные решения исходят от Советников — семи

Старейшин, каждый из которых надзирает за определенной частью света. Советники поручают ведать делами на их континентах семи Понтификам. Каждый из Понтификов отдает приказы семи Лордам, которые, в свою очередь, присматривают за Регентами, которые следят за послушниками.

Естественно, простая математика наводит на мысль, что Клан твердо старается набрать достаточно членов для заполнения каждой позиции в семи уровнях власти. Часто остаются свободные места, и соответствующие им обязанности выполняются — при тесном взаимодействии (или под чьим-то единоличным руководством) — имеющими менее высокое звание; пара Регентов может разделить обязанности по наблюдению за областью, которая обычно поручается Лорду, продолжая при этом выполнять свои непосредственные обязанности. Фактически, не так уж и много городов могут вместить достаточно вампиров, чтобы в нем были Регент и семеро послушников. В Пирамиде всегда есть свободные места, и этот лакомый кусок есть лишь одна из наград, за обладание которой могут соперничать осведомленные члены Клана.

Звания

Лояльный Тремер ценит должности в Пирамиде — как из удобства власти, так и из-за манящего обещания могущества. Это не столько прямое влияние на других Тремеров, сколько признание нужности, одаренности и политического чутья. Тремеры на официальных должностях часто используют свое влияние от имени коллег, предвкушая ответные ходы. Они выведывают укрываемые тайны Клана, а затем раздают их малыми частями своим подчиненным, дабы они оставались лояльными и полезными. Звание — не все для Тремера; на самом деле Тремер в низком чине даже не беспокоится о строении Клана, взамен того блюдя личные интересы в других областях общества Сородичей — или смертных. Однако чины — наилучший способ углубить особые знания Клана, приобрести поддержку могущественного Сородича-Тремера и получить должность к возможностям Клана Тремер.

Если политические должности вроде Принцев или Бичей разнятся от города к городу, Пирамида Тремеров остается относительно однородной по всему земному шару. Послушник в одном городе незамедлительно узнает о своем положении относительно Регента в другом. У каждого чина — послушник, Регент, Лорд, Понтифик — есть семь Кругов Таинств; соискатель начинает с Первого Круга и (стоит надеяться) продвигается к Седьмому. Каждый Круг отражает степень понимания таинств и личной ответственности. Так, послушник Пятого Круга предположительно ведает больше оккультных тайн и обладает большей властью, нежели послушник Третьего Круга. На практике, конечно, в игру вступают фаворитизм и предвзятость. Несколько послушников Пятого Круга могут удерживать это положение лишь в силу происхождения из линии важного Лорда, тогда как послушник Третьего Круга может быть удивительно талантливым чародеем с малыми поли-

тическими амбициями. Тем не менее, как считают в Клане, Тремер более высокого Круга превосходит Сородича из более низкого, и более того — Регент, естественно, сильно превосходит обычного послушника. Те, кто достиг высших Кругов в данном звании, иногда известны как «Высокие» представители своего чина. Хотя применение этого названия варьируется — немногие задумываются о применении такой неуклюжей фигуры речи, как «Высокий послушник»,— подобные различия часто подстегивают гордость (и тщеславие), что так часто идут рука об руку с достижениями Тремеров.

Обычно новообращенный получает звание послушника Первого Круга. Бывали и исключения — длительно бывшие гулями, особо сведущие смертные маги и любимые Дитяти высокопоставленных Тремеров получали престижные позиции в самом начале своих «карьер»,— но для большинства путешествие начинается со дна. Это долгая, медленная дорога наверх. Большинство Тремеров не преступают через младший чин послушников; свирепые распри препятствуют продвижению, и некоторые Колдуны попросту впадают в разочарование и тоску, даже не поднимаясь в пределах звания. Некоторые совершенно отстраняются от иерархии, дабы влачить существование Анархов, изоляционистов и бродяг.

Сородичи вне Клана Тремер редко имеют хоть толику знакомства с системой званий. Средняя личность не знает об иерархии розенкрейцеров с 1500 г.; вот и Сородичи не из Тремеров не изучают внутренне положение дел Клана. Иногда пронырливый Сородич пытается разузнать о структуре чинов, но то, что чины имеют больше общего с политическими махинациями и знаниям, нежели с настоящими должностями, иногда мешает разглядеть лежащий ниже узор; опытный послушник может иметь гораздо больше влияния, нежели подставной Регент. Со своей стороны, Тремерам рекомендуют хранить структуру званий в тайне; лишь самые непослушные или рассеянные Тремеры обсуждают послушников и Регентов в Элизиуме.

Птенцы

Только что получивший Становление Тремер обнаруживает себя в незавидном положении. Он не просто должен сопоставлять требования Зверя и превращение из человека в чудовище, но его переполняют наставления Сира или Регента. Как и другие Сородичи, он должен выучить Традиции (в частности, Маскарад), открыть способы кормления, отполировать свои Дисциплины и бороться с нравственностью своего нового существования. Таким образом, у Клана Тремер самый высокий процент брака среди всех семей Сородичей — ввязывание в сражение с новым адским бытием оказывается не по силам большинству новообращенных, и они или сходят с ума, или заканчивают свое посмертие встречей следующего же рассвета.

Сир Тремера может принимать участие в принятии новичком его состояния, но также этому может способствовать и структура Клана — часто высокопоставленный послушник или Регент также выступает в качестве наставника для Сородича-птенца, правда,

недолго. Это не столько «промывка мозгов», сколько «приглашение в тайную организацию». Регент или Сир проговаривает Клятву Тремеров, в то время как опытный чародей проводит ритуал Превращения Семи. Если отвлечься от этого, это обычное посмертие; Сир или назначенный наставник вводит нового избранного в общество Сородичей, отслеживает трудности и помогает приспособиться. Весомый гнет перехода от жизни к бессмертию соблазняет многих молодых Сородичей на сосредоточение в их руках наибольшей власти, просто чтобы придать их не-жизни хоть какую-то упорядоченность. Пирамида удовлетворяет эту потребность. Когда отчаявшиеся новообращенные ищут объяснений их состояния или бьются с новым для них вампиризмом, Сир зачастую исполняет роль наставника. Для Тремеров, однако, пирамида есть неотъемлемая часть сделки. Вкупе с Традициями и обязанностями Дитяти по отношению к Сиру имеются указания уделять внимание Пирамиде и уроки по познанию ее строения.

Конечно же, все вышеперечисленное предполагает, что Сир — ответственный Тремер, который не чурается использования Пирамиды в качестве средства влияния на преданность своего Дитяти. Замкнутая структура Клана делает «случайные» Становления менее общепринятыми, нежели среди остальных Сородичей, но не полностью исключает их. Иногда невежественный новообращенный Становит старую любовь, или Регент Обращает члена семьи, или охваченный страстью Тремер дает Становление любовнику либо объекту своего безумного чувства. Официально, Тремеры со званием осуждают такие случаи. Недопустимо, в конце концов, чтобы толпы «случайно» Становленных Тремеров свободно разгуливали с секретами Клана, пригоршней ложных слухов в карманах без принятия соответствующих мер предосторожности. На самом деле, таких птенцов, если уж обнаружат их, стараются втянуть в свои ряды; лучше использовать возможности, нежели разбазаривать. Естественно, они должны подвергнуться принесению Клятвы и пройти ритуал Превращения, и многие из них страдают от социального клейма, находясь среди более консервативных Тремеров. С либеральными Регентами и послушниками, однако, такие птенцы могут общаться без особо предвзятого к себе отношения — поскольку «настоящий» Тремер не заботится о предполагаемой родословной новичка; он лишь очередной несчастный (и возможный служитель), которого надо обучить. Действительно, Тремер, получивший Становление без обычного ритуала, может быть довольно несведущ в обычных делах Клана или даже общества Сороичей, а потому быть великолепным «протеже». Как и у всех Сородичей, уровень свободы, предоставляемый птенцу, колеблется от Сира к Сиру. Некоторые Сиры требуют от своих Детей, чтобы те постоянно сопровождали их вплоть до освобождения, обосновывая это тем, что Сир должным образом обучит Дитя таинственным искусствам и удержит от совершения вопиюще нелепых ошибок.

Другие Сиры скорее избегают своих Детей, с тем чтобы они обучались самостоятельно и на собственном опыте, обуславливая это тем, что Дитя должно привыкнуть к Становлению соразмерно своим пристрастиям. До сих пор очень мало Регентов могут принять Каитифа или Дитя, которое не прошло через Клятву или Превращение; в конце концов, тайны Клана остаются потаенными. Тремер не больше склонен доверять недоученному птенцу с Тауматургией, чем Масон — рассказывать скрытую историю его общества кому-то, кто даже не был инициирован или не выучил особые обряды, пароли и мировоззрения.

Послушники

Большая часть новообращенных имеет звания послушников. У послушников в Клане несколько обязанностей. Предположительно, послушник привносит свою лепту с помощью особых способностей. Работая в областях, которые они наилучшим образом знают, они получают величайшую возможность продвижения через успех. Молодые послушники изучают основы Тауматургии и состояния Сородичей при поддержке Сиров и вышестоящих товарищей; старшие наиболее часто работают согласно своим вкусам и талантам. К примеру, дипломатичный послушник может получить задачу установить хорошие отношения с местными важными Сородичами — и будет глупо полагаться на него как на геолога или изучающего Каббалу, если его способности делают его более ценным в других областях и Клан может просто обратиться к другому специалисту по таким вопросам.

Главная среди характеристик послушника — долг. Ни один вампир не захочет потратить свое посмертие, служа прихотям другого, но послушники, которые ленятся отдавать дань уважения идеалам Клана, напрасно надеются вырасти в звании. Это означает, что послушник, по крайней мере, должен делать вид, что думает об интересах учителя. Конечно, уровни ответственности разнятся. Некоторые Тремеры надеются подняться по служебной лестнице, овладевая Тауматургией, делая беспрецедентные новые открытия или льстиво поддерживая более высокопоставленного Тремера. Другие вероломно ищут возможности, дабы подставить или низложить равных себе или старших. Иные по-прежнему служат Клану другими способами — не один Тремер спонсирует изыскания своих коллег деньгами, выделенными из прибыли от коммерческих предприятий, а Тремер, удерживающий место в первосортном ночном клубе, вероятно, обладает ужасающей коллекцией секретов Сородичей. Поскольку послушник растет в чине только по прихоти Регента (или более высокого лица), он должен служить своей светлой цели, коли хочет пройти в следующий Круг.

Обычные обязанности послушника различаются в широких пределах в зависимости от личности и места. Послушника, работающего напрямую с Регентом в сильном камарилльском городе, будут пытаться привлечь в качестве помощника в исследованиях, выполнении задач на благо Клана, для работ с другими Сородичами (если он достаточно общителен) и для выдачи регулярных отчетов

о проделанной работе. В городах более анархичного толка или в меньшим количеством Тремеров у послушников больше свободы. Конечно же, послушники продолжают удовлетворять свои собственные интересы, но чем меньше влияние Тремеров в городе, тем меньше деяний от них ожидают. Наконец, если нет Регента, отдающего приказы, и нет Капеллы, собирающей отчеты, то послушник трудится на свое усмотрение. В ряде случаев послушники появляются в местах, представляющих интерес для вышестоящих чинов — скажем, политикан перемещается в столицу государства, чтобы наблюдать за его властями, тогда как его Регент остается в другом городе и собирает результаты. В таких случаях заинтересованные стороны часто ведут регулярную переписку, и таким образом могут накапливать собранную информацию. Полный объем работы послушника в действительности зависит от того, насколько он ценен на своем месте, и от требовательности его Регента. От послушника под началом консервативного, сурового Регента могут потребовать строгого следования Клятве Тремеров, еженедельно отчитываться об успехах и докладывать о времени, проведенном вне Капеллы. Более умеренные Регенты признают, что подобный уровень надзора подавляет творчество и провоцирует неповиновение, а потому большинство послушников находят свои обязанности довольно необременительными. Естественно, если послушник превосходно выполняет свою работу, его соблазняют наградами в виде раскрытия тайн или продвижения в чине. Если он медлит, то просто не поднимается в иерархии, а потому рискует заслужить дурную репутацию среди других Тремеров. Только в том случае, если послушник полностью «проваливает» поручение, показывает себя бездейственным или служит «козлом отпущения» для кого-то другого, его отстраняют от дела.

Однако, возможно, самая важная деталь — то, что послушник принимает такое обращение с собой. Тех, кто решают не работать в рамках структуры Клана либо отвергают власть вышестоящих его членов, часто лишают чина. Возможно, быть послушником-Анархом, но это редкость; на таких неприкаянных часто смотрят как на угрозу наследию Клана, и Старейшины мало любят непредсказуемых и беспокойных подчиненных. Ряды послушников обычно неоднородны и включают в себя как номинально лояльных новообращенных, считающих свои обязанности приемлемой рутиной, так и воодушевленных последователей, пекущихся о делах Клана как о собственных. Вечно строптивый послушник не перешагнет за пределы низших Кругов, рискуя получить Узы Крови с Советом, если у него суровый Регент, и может быть полностью отстранен от дел Клана. Обычно посмертие у таких бродяг недолгое. Конечно, награды в послушничестве обычно соизмеримы с обязанностями. Послушник с ростом знаний и навыков может выполнять задачи в большем количестве и с большим качеством, так что в интересах стоящих над ним обеспечивать его хорошую подготовку, как только он выказал свою ценность. Постоянное удовлетворение

интересов Клана соответственно ведет к продвижению сквозь Круги Таинств (в предположении, что послушник не чурается общения со старшими — не один обещающий послушник задержался в низком звании просто вследствие личного конфликта). Послушник, лояльно удовлетворяющий «запросам», усердно докладывающий об успехах и передающий полезную информацию, может постепенно подняться до уровня советника или помощника важного Регента или Лорда и, таким образом, разделить весомость его положения.

Свобода передвижения послушника разнится в зависимости от возраста, личного опыта и Круга. В Первом Круге Таинств послушники остаются под пристальным вниманием. Естественно, предписания зависят от Регента, но большинство послушников-новичков должны находиться в регулярном контакте с вышестоящими (общее правило — установление связи раз в неделю), воздерживаться от высказывания вслух любого мнения касательно политики Клана Тремер без одобрения старшего и регулярно посещать Капеллу (опять же, обычно — раз в неделю). Властные Регенты иногда даже требуют от таких новообращенных пользоваться Капеллой в качестве убежища и даже имеют больше прямого влияния на еженощное существование послушника низкого чина. Поскольку бунт весьма маловероятен (или, по крайней мере, так кажется несчастному послушнику), единственный выход — следовать правилам и расти в звании — вечный цикл, поскольку поднявшийся по лестнице Тремер, в свою очередь, устанавливает такие же требования к вновь набранным. Когда послушник переходит в следующий Круг, ему дают больше времени на собственные разработки. Попадание из Второго в Третий Круг происходит, как только послушник найдет себе место среди равных. Когда послушник удовлетворит запросам Регента касательно основных знаний, обычно включающих знания Традиций, хорошее понимание Клятвы Тремеров и кое-какие зачаточные разумения оккультных принципов, он более не требует столь тщательного надзора, что вышестоящие считают признаком продвижения. В Четвертом и Пятом Кругах представлены опытные послушники, которые работают помощниками у Высших послушников или Регентов, четко наметили себе направление исследований, но также должны научиться работать независимо в рамках правил. У этих послушников среднего уровня хорошие отзывы касательно дисциплины, навыков и инициативности. Большинство послушников среднего чина отчитываются своим Регентам только ежемесячно или ежегодно, дабы описать основные детали своих проектов. Послушники Шестого и Седьмого Кругов вообще могут уезжать далеко от дома; на них часто смотрят как на старшин — несущих огромную тяжесть опыта и личных навыков, способных выполнять сложные задания и решать мудреные проблемы, но также лояльных вышестоящим чинам. Таких послушников могут поставить на место Регента при образовании новой Капеллы или послать на трудную долгую службу; подтвержден-

ная преданность и мастерство делают их ценными для учителей. Именно в этих чинах послушники чаще встречаются с другими Тремерами, нежели с Регентами или равными себе: послушники, желающие связаться с кем-то из Клана (например, чтобы сравнить наработки по проекту или получить новости из отдаленного города), обычно посылают подобные послания через Регентов, наподобие того, как это делается в законспирированной ячейке.

Что же такое лояльный Тремер?

«Лояльный Тремер» — это любой Тремер, которому есть что взять от Клана, после того как он выебал тебя.

— Эверетт Тиг, послушник-Тремер

Сородичи по природе своей — мелочные, коварные, тщеславные, склонные к предательству создания. Тремеры усиливают все это с помощью Пирамиды, которая поощряет продвижение с перешагиванием через других. Мысль о «лояльном Тремере» кажется, после некоторых размышлений, явно противоречивой.

В ряды лояльных Тремеров входят те, что стараются в достаточной мере удовлетворять свои стремления, чтобы избегать неудач. Таким образом, лояльный Тремер — тот, кого не поймали за нарушением правил, который уделяет внимание старшим и кто непременно зримо соблюдает Клятву Клана. Ничто из этого, конечно же, не исключает личных целей. Взамен, лояльный Тремер обеспечивает, чтобы его цели совпадали с интересами Клана; Тремер, разбирающийся в финансах, например, может использовать свои умения для накопления активов местного Регента или Лорда и таким образом оставаться лояльным. В то же время, лояльный Тремер приглядывает за другим Тремером, который не проявляет такое же благоразумие, и быстро использует подобных смутьянов. Сородич подчиняется требованиям определенного поведения (как определено местными правилами и лично старшими), одновременно следя за любым Тремером, который провинился перед властями хотя бы в мелочи. Если Тремера объявили смутьяном, именно «лояльные Клану» братья постараются изловить его или уничтожить. Когда Регент ищет кого-то для выполнения грязной работы, именно лояльный Тремер выступает добровольцем, тогда как остальные не вмешиваются. Естественно, Пирамида вознаграждает за преданность. Встает вопрос — совпадает ли награда с тем, чего хочет Тремер? В конце концов, пирамида Тремеров — не масса законов. Это общественное устройство, с помощью которого мыслящие сходным образом Сородичи награждают тех, кто получил одобрение старших.

Регенты

Доказанная преданность Клану приводит на относительно весомые должности. Регентство означает влияние на целую Капеллу, обычно — с несколькими послушниками. Большинство новообращенных Тремеров могут в лучшем случае рассчитывать на это звание — их относительная неопытность и слабость крови означают, что они не заменят степенных Старейшин с высших позиций, кроме как в необычных обстоятельствах. В действительности, многие Тремеры так и не достигают этого порога, вместо этого занимая положение послушника Высшего Круга Таинств.

В Регентах сочетаются знакомство с оккультными знаниями Тремеров и значительные светские обязанности. Чаще всего Регенты присматривают за вновь получившими Становление, выполняют важные ритуалы вроде создания вардов или Превращения (см. далее), устанавливают местные нормы для Тремеров, разрабатывают долгосрочные планы для своих Капелл и улаживают финансовые дела. Регент согласовывает бумаги, необходимые для поддержания существования Капеллы, устанавливает связь с другими городами, распространяет оккультные знания и устанавливает политику взаимоотношений с другим Сородичами. (Естественно, то, в какой мере послушник на самом деле следует этим указаниям, зависит от методов давления, используемых Регентом, и заинтересованности послушника…) Вкратце, Регент вдобавок к своей обычной ночной рутине заведует частностями, необходимыми для существования Капеллы.

Хотя Регенты вовлечены в дела Тремеров, это еще не все составляющие их существования. У Регента все же есть личность; он может ходить на балет, поигрывать на бирже, соблазнять незадачливых смертных-любовников — в зависимости от своих причуд. Его круг обязанностей в Клане Тремер — административно-хозяйственный. В конце концов, должен же кто-то вести отчетность о финансовом положении Капеллы, собирать компромат, записи о содержимом оккультной библиотеки и базы данных по значимым связям. Регент обеспечивает то, что подобная информация упорядочена, и одновременно у него есть доступ практически ко всем ресурсам местных Тремеров. Как Регент распоряжается этими ресурсами, зависит от него: он может передавать их в руки послушников, лично присматривать за ними, убедить смертных заниматься налогами и так далее — до тех пор, пока дела Капеллы идут гладко и Тремер-посетитель не обнаружит какие-нибудь очевидные пропуски в записях. В реальности, многие Регенты перепоручают кому-нибудь такие дела, и во многих Капеллах на должности библиотекарей, счетоводов, мажордомов и даже сетевых администраторов назначают послушников (или младших по чину Регентов).

В силу того, что Регенты занимаются коммуникациями, они заведуют связями между разными городами. Зачастую Регенты рассчитывают на контакты стоящих над ними Лордов. Если Регент в Филадельфии не знает, кто ведет дела в Милуоки, ему просто надо послать весточку своему Лорду и ждать, пока она

переправится по каналам, если думает, что изменение в котировках бумаг должно вот-вот привести дела печатной отрасли Висконсина к краху. У некоторых Регентов есть преимущество, если они заняли свою должность одновременно с несколькими своими ровесниками — если несколько послушников в одно и то же время становятся Регентами в различных городах, связи между такими знакомыми оказываются полезными, примерно в том же смысле, в каком военачальник может обратиться к другу, с которым учился в академии.

Как только он вырос в звании, Регенту Первого Круга доверяют основание новой Капеллы, либо наблюдение за небольшой Капеллой или ведение не очень значимого дела. В то же время более высокие Круги означают управление большей Капеллой или проектом. Регент Первого Круга сдает отчеты касательно дел Клана (на бумаге, по телефону, личным посещением или другим подходящим способом) Лорду, обычно раз в месяц и лично навещая его по крайней мере раз в год. У Регентов более высоких чинов больше свободы действий согласно собственному усмотрению и вкусу. К Седьмому Кругу Регент не только управляет Капеллой в большом городе, но также совместными проектами и несколькими Капеллами по соседству, приглядывая за обязанностями многих послушников или работая напрямую с высокопоставленным Лордом или Понтификом.

Если Тремер стал Регентом — а многие не становятся, — то он жестко закреплен в структуре Клана. Его значимые обязанности и доступ к секретным материалам означают, что Лорды не могут позволить ему быть необязательным или неорганизованным. Тогда как дела послушников допускают некоторую свободу, Лорды внимательно следят за поведением Регентов — и амбициозные послушники либо соперники из числа Регентов быстро извлекут выгоды из любой «измены». Не то чтобы некий далекий Лорд направляет каждый шаг Регента; скорее, Регенту надо просто напоминать, в чем заключается его долг. Лорд может множеством неявных способов напомнить оступившемуся Регенту о его ошибках — удерживая нужные сведения, отказывая в продвижении или одобрении новым послушникам, рассылая письма со сведениями о дисциплинарном взыскании другим Регентам и Лордам либо просто изображая глухоту в ответ на запросы Регента, решившего позволить своим амбициям быть выше обязанностям перед Кланом. Личные интересы Регента тесно связаны с Клановыми. По этой причине Регент должен прекрасно уметь находить способы сочетать свои проекты с делами Клана, или, по крайней мере, заверять других Тремеров, что его действия служат благим целям Клана в целом. Регенты стараются убедить других Тремеров поддерживать их личные замыслы или претензии на власть под тем предлогом, что их выгода есть выгода Клана. Такую тактику также можно легко вывести из области «мы против них»; в таком случае Тремеры расширяют свои контакты или силы «лишь с тем, чтобы вырвать их из рук других».

Лорды

Большинство Тремеров никогда не встретят никого званием выше Лорда. В самом деле, Лорды передают большинство своих сообщений через посредников, таинственными путями или в письменных указаниях, а Регенты должны переводить эти запросы под их управлением. Лорд наблюдает за целым географическим регионом, вроде небольшой группы штатов в США или маленькой страны в Европе.

Новообращенный может ожидать от Лорда. Что тот обладает значительным влиянием, в данном случае это не обязательно так. Вместо того, чтобы напрямую тянуть за ниточки в правительстве смертных или обществе Сородичей, Лорд для ведения дел использует связи внутри Клана Тремер. Конечно, Лорд будет наблюдать за областями своих интересов — один Лорд, известный заинтересованностью в металлургии и геологии, лично «запустил» несколько проектов по материаловедению,— но чаще всего Лорд очерчивает общие контуры сфер деятельности и передает местным Тремерам управление «делами Клана». Лорд не может быть повсюду, и многие Лорды вознаграждают тех, кто помогают им в меру своих возможностей. Например, Лорд, желающий пополнить казну своего региона с помощью игорного бизнеса, возможно, не будет сам говорить с представителями государственных лицензионных палат, а обратится к тем Тремерам (или даже лицам со стороны) в его области, у которых есть связи с подобными правительственными организациями.

Конечно, Регенты и Тремеры низших чинов не обязаны танцевать и делать стойку по каждой прихоти Лорда. Взамен этого Лорд обделывает дела, пользуясь своим немалым влиянием. Точно так же, как Доктор у масонов может заключить сделку со своим другом-Судьей, Лорд заведует распределением полезных талантов между различными группами и ставит свои цели превыше всего. За договор между двумя Сородичами о назначении необходимой им встречи Лорд может получить некоторую выгоду. За обучение малоизвестному ритуалу Тауматургии Лорд может назвать оплату в виде долговых обязательств. За молчание об опрометчивых действий Регента, нарушающих Кодекс Тремеров, Лорд уверен в получении за кулисами услуг, о некоторых аспектах которых лучше умолчать. Благодаря огромным связям и предполагаемой власти Лорд обладает значительными знаниями и ресурсами, могущими быть предметами торга. Взамен Лорд обеспечивает гладкое протекание дел Тремеров в его области — если Принц в ответ на требования Клана начинает слишком чваниться, Лорд может устроить «показательное выступление» силами нескольких посетителей; если опасный бунтарь объясняет внутреннее устройство чужим, Лорд обещаниями вознаграждения может заставить местных Тремеров разобраться с предателем.

Каждый Лорд подотчетен определенному Понтифику и обычно прямо надзирает за несколькими Регентами. Лорд может возвыситься над обычной коммуникационной цепью, дабы говорить напрямую с послушниками своей обла-

сти, и обладает правом наказывать членов Клана, забывших свое место. многие Лорды также принимают на службу обещающего послушника или Регента в качестве помощника, чтобы тот приглядывал за его личными еженощными делами и заботился о рутинной бумажной работе или хозяйственных делах. На низших ступенях Лорд все же обладает значительной властью, но должен опираться на собственные связи в своем регионе. Как только Лорд растет в звании, контакты с другими лордами и подающими надежды Регентами становятся более частыми; успехи Лорда вдохновляют остальных на то, чтобы связать с ним свои судьбы, и Лорд может использовать один лишь свой чин для того, чтобы требовать мелких одолжений. Контакты с другими Лордами порождают перекрывающую сеть влияния, поскольку Лорд может требовать «уважения» от соседствующих Лордов, чтобы решать свои задачи, переводить в свой регион полезных Тремеров или закрывать глаза на небольшие опрометчивые поступки. Дабы содействовать коммуникации, большинство Лордов встречаются со своими Понтификами по крайней мере раз в три года; ожидается, что Лорд приготовится к путешествию и соберется «погостить» на несколько ночей или даже дней. В это время у Лорда есть возможность лично ввести Понтифика в курс дел или поучаствовать в широкомасштабных интригах или трибуналах.

Понтифики

Находящиеся прямо под Советом Семи, скрытные Понтифики — глаза Тремеров по всему миру. Понтифик заведует делами в большом географическом районе — возможно, части большой страны или скоплении маленьких государств или островов — или заведует вопросами, напрямую касающимися светского влияния, вроде финансов и промышленности или политики и религии. За плечами каждого Понтифика — опыт столетий, навык составления далеко идущих планов и возможность управления рядами нижестоящих Тремеров лишь произнесением своих имен. Понтифик действует во многом подобно Лорду, но область его ответственности шире — он сопоставляет данные, управляет передачей полезных ресурсов из района в район, держит в узде Лордов и удовлетворяет территориальные претензии Клана. Поскольку Понтифик надзирает над таким большим доменом, он может начинать действия, охватывающие целые города. Понтифик может приказать всем послушникам и Регентам данного города свернуть дела и переехать, если местное светило решило использовать Тремеров в своих интересах; поелику Понтифик может остро дать почувствовать свое неудовольствие, подобные предложения более похожи на настоящие приказы, нежели на более свободные действия нижестоящих собратьев по Клану. Понтифик редко вникает в обычные ночные проблемы или личные споры. Мрачно окидывая мили вокруг пристальным взором, Понтифик должен находить равновесие между долгосрочными последствиями различных действий, исходящих как из личных, так и Клановых интересов. каждый Понтифик обладает превосходными знаниями

как Тауматургии, так и более приземленных отраслей. Про себя Понтифик спокойно может ожидать, что послушники или даже Регенты будут склоняться по его прихоти; снаружи Понтифик кажется неотчетливым кошмаром не-Тремеров, тем Старейшиной из области слухов, которые никогда не выступают вперед, но ведут Джихад, прикрываясь покровом, сотканным из младших. Понтифик не снисходит до обычной рукопашной. Скорее, Понтифик знает цену времени и планированию. Тогда как Лорд может перевести ресурсы из одного города в другой, чтобы помочь росту влияния Клана, Понтифик ищет в таком влиянии непременную ценность — зачем пытаться посылать сталь в Детройт, если вся автомобильная промышленность в ближайшие 50 лет переедет за моря или на юг? Понтифик не корпоративный менеджер — он не отдает приказы. Скорее он позволяет различным Лордам узнавать о его общих ожиданиях: «Я хочу увидеть, как укрепляют Капеллы вдоль Восточного Берега; слишком высока там активность Шабаша. Соберите долги по праву ангарии, чтобы можно было потягаться с мощью этого Епископа в Роли-Дареме. И следите за делами в области добычи тяжелых металлов; развитие ядерной энергии означает возрастающую потребность в них». Как обычно, реакции лордов обычно зависят от того, что, по мнению Лорда, удастся и удовлетворит его личные стремления, но недовольный Понтифик с легкостью может обратиться ко многим, многим нижепоставленным Тремерам, которые будут более чем счастливы получить повышение за счет одного бунтующего соклановца.

Понтифики должны иметь широкое представление об истории Клана и направлении его развития. Если Регент может заведовать делами в местной Капелле, Понтифик понимает, с чего Клан начинал, как он удерживает власть в Камарилье и что ему надо делать, дабы удержаться на значимом месте. Редок Понтифик, не обладающий хорошей гостью наследия Тремеров, тайн Тремеров и огромных чародейских знаний. Кроме того, большинство сильно повлияли на историю Камарильи, установление традиций вроде Элизиума и ангарии, и даже на общие истории других Кланов — все, что помогало Тремерам утвердиться в обществе Сородичей.

Для Понтификов Круги Таинств значат мало. В теории, более высокий Круг наделает Понтифика большей властью, но на практике Круги Понтификов мало значат по сравнению с благосклонностью Совета, процветанию вверенных областей и особыми оккультными знаниями.

Урегулирование, повышение и понижение

Птенец-Тремер смотрит на продвижение в звании как на систему наград. До какой-то степени это так и есть; если послушника можно принудить к большей старательности просто неосязаемым поощрением в виде Круга Таинств, его Регент с радостью воодушевит его таким образом. Однако, как только Тремер ближе познакомится с системой, он понимает, что звания — нечто большее, чем просто награды или наказания.

В качестве награды или наказания Тремера могут повысить или понизить

в чине; это может сделать любой Тремер более высокого звания, хотя для этого может и потребоваться трибунал. Таким образом признаются личные заслуги или провалы Тремера.

Однако для далеко идущих планов Лордов и Понтификов нужна сеть званий Тремеров, передающая политическую целесообразность на всю подвластную им область. По этой причине чин Тремера не всегда напрямую зависит от его успехов. В маленьком или малонаселенном городе для Тремера может не быть возможности достичь звания Регента, по той простой причине, что Лорд данной области чувствует отсутствие необходимости в Регенте и ненужность поддержки Капеллы в этом месте — одного Тремера может быть достаточно. Схожим образом, если Понтифику надо усилить территорию в пику Шабашу или действиям соперничающего Старейшины, он может повысить нескольких перспективных послушников до статуса Регентов и поставить перед ними задачи расширения территорий Тремеров и создания новых Капелл. Послушник может вместо повышения получить должность помощника, доказывая тем самым, что обязанности остаются те же, но разного уровня. Сородич может даже получить повышение просто для способствования какой-то огромной интриге Лордов или Понтификов. Завистливому сопернику могут подсказать сокрушительное действие, если его неприятель был повышен Регентом до него, либо послушник, пониженный в звании, может занять превосходную должность в трудном месте, подобно кому-то, кажущемуся новичком, но на самом деле гораздо более опытному, звания способствуют системе; они к ней не привязаны.

Тайные общества

Под каждым слоем тайн Пирамиды Тремеров содержится другой. Маскарад скрывает Сородичей, Тремеры скрывают секреты своего Клана от Камарильи, и каждый чин Пирамиды непрерывно проникает глубоко в общие цели Клана. Таким образом, неудивительно, что некоторые Сородичи в Клане для воплощения в жизнь своих особых намерений также создают тайные группы. Круг Регентов или послушников может встречаться, дабы обсудить общие цели — накопление похвал от коллег по городу или решения проблем, беспокоящих Капеллу или источник каких-то ресурсов,— но ищущие скрытых знаний или «особых» целей собираются с другими Тремерами, имеющими те же убеждения, в тайное общество.

Если послушники и Регенты встречаются в Капеллах, дабы сообща обсудить выгодные дела, тайные общества обычно собираются в задних комнатах или личных убежищах. Немного таких обществ получили официальное признание внутри Клана, и более того — членство в некоторых из них может быть сочтено тяжким преступлением. Тремеры вступают в тайные общества по тем же причинам, что и другие: для удовлетворения личных желаний, для распространения информации среди единомышленников и для приобретения полезных связей.

Дома

Дома Клана Тремер — гораздо серьезнее, чем культы личности в худших своих проявлениях, и являются отдельными школами магии и философии — в лучшем. Клан состоит из неизведанного числа Домов; в одних собраны лишь по несколько членов, тогда как другие — Дом Тремера — включают в себя каждое Дитя Клана.

Дома теоретически вырастают вокруг одного основополагающего магического принципа или собрания теорий. Так, Дом Тремера в качестве своей основной доктрины утверждает герметическую магию крови. Другие Дома, вроде предположительно исчезнувшего Дома Квэзитор[1], придерживаются кодекса помимо Кодекса Тремеров, в данном случае — Кодекса Гермеса. В то же время другие, например, Дом Горатрикса, придерживаются тех же чародейских идеалов, но полностью разнятся в практике и этике магии крови.

В общем и целом, Дома — неформальные объединения, заполненные избираемыми членами и существующие до тех пор, пока они отвечают чьей-то цели. Даже цели могут разниться: Дом Массимо — общественная организация итальянских Тремеров, созываемая с целью

[1] Quaesitor; латинское произношение воспроизведено согласно изданию: С.И. Соболевский, «Грамматика латинского языка. Теоретическая часть: Морфология и синтаксис». — М., 1947. — LB

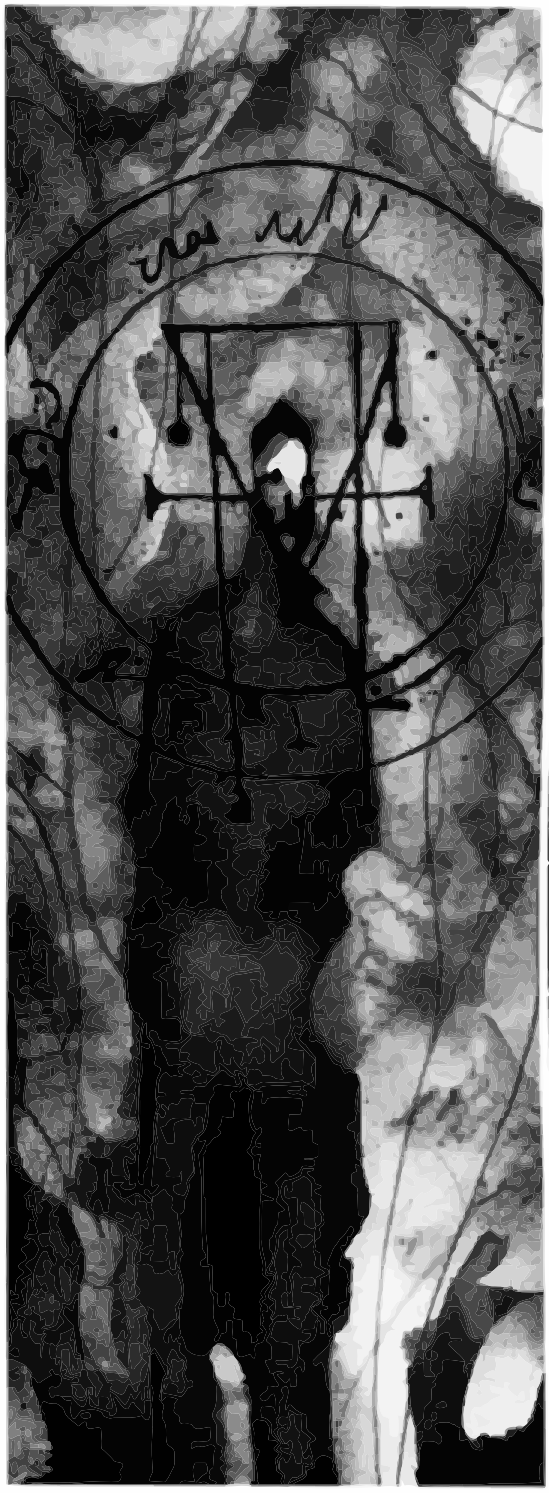
Дома Тремеров

Ниже представлены некоторые из наиболее значимых — либо печально известных — Домов Клана Тремер. Не все они общеизвестны; некоторые существуют только на уровне слухов и вполне могут быть придуманными, тогда как другие величественны и почитаемы.

Дом	Практика	Примечания
Трисмегистус	Символология и нумерология	
Хашем	Каббала	
Родольфо	Прорицание	
Дочери Кроноса	Магия рождения и смерти	
Общество Полумесяца	Инфернализм	
Высшее Воскресенье	Вудуизм и некромансия	Допускает членство не-Сородичей
Золотая Гильдия	Алхимия	Допускает членство не-Тремеров
Горатрикса	Тауматургия	Тремеры-антитрибу Шабаша

обмена ритуалами; Дом аб Флаидд занимается изучением Вики в дополнение к герметической Тауматургии.

Рассказчики и игроки должны со свободной совестью создавать собственные Дома. Для героев это прекрасная возможность встретить другого Тремера (и даже других чародеев, в случае ряда Домов без предрассудков…), и забавный источник зарождения небольших обществ бессмертных.



Ястребы[2]

Еще со смертных дней Клана Тремер Ястребы существовали в качестве тайной полиции. Ястреб теоретически обладает властью самого Понтифика; кроме того, ходят слухи, что один из Понтификов числится среди Ястребов и направляет их при поддержании внутреннего порядка. Естественно, мало Тремеров могут вызвать беспокойство, требующее прямого вмешательство собратьев по Клану, но в редких случаях, когда отдельный Тремер становится помехой Клану в целом, вмешиваются Ястребы.

Ястребы обучаются Тауматургии, техникам ведения расследований и допросов и некоторым боевым навыкам; Ястреб должен быть способен отслеживать всякое и любое предательство, предотвращать утечки секретов Тремеров и даже уничтожать Сородичей-Тремеров, позволившим личным желаниям привести себя на дорогу ошибок. Внутренняя власть Ястребов на судах абсолютна. Если Трибунал объявляет Тремера бунтарем или предателем, Ястребы охотятся на него; если Тремер, как кажется, склоняет-

[2] В оригинале Astors; но astore (ит.) ястреб

ся в сторону опасного поведения, Ястреб может провести расследование под предлогом «перевода» в данную область.

Большинство Тремеров, просуществовавших больше года, по крайней мере слышали о Ястребах, но личности

Охота на бунтарей — потехи ради, пользы для

Инакомыслящие Тремеры почти повсеместно оказываются в тупиковом положении — собственный Клан им не доверяет, а иногда даже применяет против них силу. Сама Клятва Тремеров требует, чтобы каждому бунтарю подвергли Окончательной Смерти — аргументы, с которыми тяжело спорить. Кроме того, некоторые Тремеры утверждают, что охота на предателей — святой долг.

Правда, как и в большинстве дел, касающихся Тремеров, остается немного отличается от видимости. Бунтари получают свое положение просто из-за того, что беспокоят или мешают вышестоящих членов Пирамиды. Это просто: стань помехой значимому Регенту — и рискуешь быть объявленным смутьяном. Позднее Регент может найти причину для обоснования своего заявления, а тем временем послушники, надеющиеся на получение похвалы от Регента, знают, что бунтарь для этого -беспроигрышный вариант. Тремеры знают, что зачастую объявление кого-либо смутьянами — не более чем политическая выгода, но этот обычай постоянно сохраняется, поскольку поддержание его означает, что Тремер в чинах может впоследствии ее использовать. «В интересах Клана Тремер» превращается в «В Моих интересах, но Клан простит это, поскольку я — лояльный член его».

Как и в других иерархических делах, объявление бунтарем связано с главенствующими политическими веяниями. Регент, объявляющий кого-либо смутьяном, может обнаружить, что дела обернулись против него, если его Лорд решит, что бунтарь более нужен или Регент более вероломен. Тремер, которого предали анафеме, может попробовать получить защиту другого Лорда или Регента, если он окажется достаточно полезным, и в этом случае нестрогий Трибунал может обелить бунтаря. Напротив, несчастливый простофиля может стать бунтарем, не зная о том, лишь после того, как станет объектом охоты или будет уничтожен другими Тремерами, ищущими благосклонности его обвинителя.

Однако самые большие враги бунтаря остаются в Пирамиде — это Элита и Ястребы. И те, и те выносят скорые (и окончательные) приговоры смутьянам. Более осторожные Тремеры обременяют бунтарей тяжестью стыда. Когда эксперимент идет наперекосяк, когда дело неожиданно претерпевает крах, когда двум соперничающим Тремерам нужен кто-то, на кого можно свалить вину за их разрушительные пререкания, — смутьян становится источником всех проблем. Бунтарь быстро станет обладателем такого длинного списка отвратительных дел, что никто не унизится до помощи ему в очистке имени.

этих двенадцати — или около того — Тремеров остаются огромной тайной. Поскольку Ястреб должен выказывать ответственность перед Кланом в ущерб делам местных Сородичей, такое положение ведет к высокой «текучке»; Ястреб, казнивший вероломного Регента-Тремера, может быть в ответ казнен Принцем за нарушение Традиции Уничтожения. Во многом Ястребы подобны Отделу Внутренних Дел Клана Тремер. Даже несмотря на то, что у Клана нет таких жестких правил, как у полиции или военного формирования, некоторые линии просто нельзя переступать, и долг Ястреба — наказывать равных себе ради всеобщего блага.

Предположительно у Ястребов есть множество особых ритуалов, используемых для достижения их задач: ритуалы для обрыва связи, для распознавания других Ястребов или для выслеживания обрывочных данных. Являются ли они общими для Ястребов в целом или просто особыми ритуалами, созданными отдельными чародеями-Ястребами, остается неизвестным.

Дети пирамиды

Точно так же, как некоторые новообращенные понимают Пирамиду как замену семье, помогающую им в путешествии по бессмертию, некоторые Тремеры видят в Пирамиде больше, чем просто иерархию. Для этих одержимых мыслью о Пирамиде само ее понятие воплощает могущество; она обретает божественную природу из верности ее многочисленных последователей. Дети Пирамиды таким образом утверждают, что сама Пирамида представляет собой вещественное воплощение богоподобной сущности.

Дети Пирамиды, помимо своих обязанностей в Клане, тайно встречаются, дабы обсудить свои духовные достижения. Для Детей верность Пирамиде означает не только ощутимую дисциплину, но и почти религиозный долг. Таким образом, Дети всецело полагаются на метафоры, особенно на древнюю магическую книгу под названием «Путешествия Феросо», повествующую о скитаниях волшебника по горам как метафорическом отражении дороги к просвещению. Цитированием книги Дети узнают других последователей, и они обсуждают способы продвижения в званиях и приближения к своему божеству. В их картине мира Тремер существует как бессмертный Сын Пирамиды, что-то вроде высшей ступени развития вампиров, принесший светлый путь своим избранным детям.

Естественно, фанатичные взгляды Детей делают их полезными — Дитя Пирамиды будет покорно поддерживать вышестоящего, — но на них также смотрят как на что-то из ряда вон выходящее. Мало Тремеров любят их компанию; у большинства Детей почти пуританское понятие о долге перед Пирамидой, сопровождающееся постоянной настороженностью к «предателям». (Психоз «Расстройство Общественного Устройства» — обычное отклонение среди членов этой группы).

Элита

Получившие скрытные пути и особые возможности, Сородичи-Тремеры решительно отличаются от остальных

вампиров. Само их происхождение говорит об их превосходстве — они приобрели вампиризм по желанию, а не пострадав от унижения проклятием. Эти различия породили отвратительные постулаты Элиты, верящей в превосходство Тремеров над другими Кланами и в полную победу Клана Тремер над остальными Сородичами в Джихаде.

Члены Элиты тихо работают над утверждением своего главенства — умерщвленный Сородич тут, запятнанный соперник там, закабаленный Тауматургией в другом месте. Каждый становится кирпичиком, призванным служить Тремерам либо полностью удаленным со сцены. Элита ревностно охраняет секреты Клана и верит, что Пирамида Тремеров, воля самого Тремера и их собственные способности показывают, что Тремеры — но просто Клан, но новый шаг в развитии вампиров. Некоторые «горячие головы» из числа Элиты даже практикую опасное дело охоты на других Сородичей, особенно тех, кто раскрыл секреты Клана. Если Тремеры в чинах осуждают распространение сведений Клана, то они даже более сурово осуждают сумасшедших фанатиков, создающих врагов своими беспричинными убийствами, но это не останавливает Элиту; они верят, что естественное верховенство Тремеров искупает их действия. Небольшие группы послушников из Элиты скрытно встречаются, чтобы обсудить способы усиления Клана, козни для избавления от Тремеров-«ассимиляторов», свободно работающими с остальными Сородичами, и пути уничтожения тех немногих, кто пытается выведать у Тремеров о Тауматургии или тайных знаниях. Кроме того, ходят слухи, что современная Элита требует от своих будущих членов выслеживания и убийства чародея-не-Тремера, и для этого существуют особые ритуалы. Элита также активно участвует в охоте на бунтарей, под предлогом очищения своих рядов от не приносящих пользы. С момента ее создания в начале XVIII в. эта группа стала объектом искренних насмешек от менее фанатичного остального Клана. Действия группы получают смешанные отзывы. Старейшины публично порицают такую неуклюжую тактику, но иногда в частном порядке одобряют избавление от мешающих Сородичей. Многие Тремеры считают это общество ничем иным, как бандой фанатиков, тогда как сами его члены сплачиваются под флагом своей правоты.

Традиционалисты

Даже, несмотря на то, что Старейшины-Тремеры нечасто лично вмешиваются в дела современных Сородичей, они все еще обладают сильным идеологическим влиянием на весь Клан. Поскольку многие высокие посты заняты Старейшинами, инерция этих статичных созданий ложится тяжким бременем на Клан.

Традиционалисты верят, что Клан Тремер, чтобы оставаться сильным, должен следовать древним правилам. Такие Сородичи чураются современных технологий и зачастую обладают старомодными манерами речи и поведения. Прогрессивные Сородичи смеются над всем этим как над простой попыткой оправдать их неспособность приспособиться

к меняющимся временам, но у Традиционалистов есть сильный довод — сила Тремеров проистекает из многих тайн, остававшихся неизменными в течение столетий, и все, что подвергает опасности или делает эти секреты устаревшими, подрывает основы могущества Тремеров. обладающие огромными возможностями, агрессивные и расположенные к Тауматургии, Традиционалисты осуждают достижения техники вроде компьютеров или глобальных систем связи, взамен полагаюсь на свои дисциплины и знания с тем, чтобы разработать соответствующие заменители.

Вдобавок к тому, что они полагаются на старые, проверенные средства, Традиционалисты утверждают, что все Тремеры должны следовать по их стопам — лишь преданность Клану и медленное, методичное развитие ведет к продвижению во властных кругах. Поскольку Традиционалисты удерживают многие значимые должности, они зачастую могут навязывать такие взгляды своим подчиненным; беспечному или ратующему за прогресс послушнику могут быть закрыты пути роста просто потому, что его Регент-Традиционалист осуждает его дела. Традиционалисты составляют один из действительно «общественных» объединений Клана Тремер. Большинство Тремеров могут показывать на других как на Традиционалистов или Эволюционистов (см. ниже); подобные разграничения во многом подобны делению политиков на «правых» и «левых». Как и у политиков, члены этой группы полагаются на свои связи с властными союзниками, дабы создавать коалиции, препятствовать стремлениям младших Тремеров, не разделяющих их помыслы, и убеждать низших в правильности своих приемов.

Эволюционисты

Молодые и активные Сородичи понимают, что сейчас мир меняется быстро как никогда. Практически еженощно старые способы отмирают. Одно нажатие кнопки, или лист бумаги, или новое открытие на другом конце света может моментально изменить расстановку сил. Тремеры-Эволюционисты ратуют за то, чтобы Клан принимал и использовал все новые веяния, будь то компьютерные технологии, новые чародейские открытия либо гибкие способы общественного устройства. Среди Эволюционистов мало Тремеров-Старейшин; предрасположенность Сородичей к неизменности в веках у многих Сородичей превосходит способность принимать нововведения. Таким образом, Эволюционисты встречают широкую поддержку среди молодых Тремеров, понимающих современные методы и видят шансы выдвинуться поверх голов их устаревших Старейшин. Напротив, Старейшины рассматривают эволюционистов как угрозу и в ответ подавляют их идеи либо запрещают их современные догматы.

Невзирая на недостаток признания со стороны власть предержащих Тремеров, Эволюционисты остаются довольно открытой группой. Юные послушники часто стараются убедить Птенцов присоединиться к идеям Эволюционистов или показать им, как неповоротливость Старейшин мешает Клану (и его членам) выступать на переднем краю возможных улучшений. Немного Старейшин снис-

ходят до открытого боя с Эволюционистами; чаще они попросту «загружают» Эволюционистов исследованиями или консультативными обязанностями, в то же время выдвигая на правящие должности предсказуемых сородичей, поддерживающих традиционные ценности.

Стражи Традиции

Чрезвычайно консервативное подразделение Традиционалистов, Стражи пропагандируют полное воздержание от любых современных подвижек в политике. Ретрограды-Стражи борются против новых тауматургических разработок, противодействуют использованию любой техники, превосходящей по сложности печатный станок, и отстраняются от других Сородичей, дабы плести интриги в тайне.

Конечно же, Стражи испытывают все возрастающие трудности с существованием в современном мире. Тремер, отсиживающийся в затемненной комнате при свечах и гусиных перьях, зачастую осмеивается молодыми Тремерами (обычно вне его предела слышимости). Сородич, отказывающийся даже обучаться использованию телефона, страдает от сильного препятствия при общении с другими. Постоянные новые открытия в области Тауматургии помогают уязвить чьих-либо соперников и дают надежду на выживание в Геенне, но, если их так и не принять, Стражник могут пасть от рук более приспособленных врагов. Однако, у Стражей есть сильная поддержка. Не один Тремер хорошо помнит Долгую Ночь, когда вампиры правили как феодалы в своих полуночных владениях. Устройство Клана и Тауматургия провели их через жестокие схватки с почтенными противниками — и вознесла на вершины в Камарилье; почему сейчас должно быть иначе? Сородичи, опасающиеся нынешней эпохи или неспособные приспособиться к ней, часто цепляются за вышедшие из употребления привычки и находят утешение в сродстве к немногочисленным подобным себе, разделяющим их архаичное состояние. Эти консерваторы бросаются на любого, кто предлагает не понимаемое ими, и, поскольку некоторые из них — Старейшины с многовековым опытом, им очень трудно противостоять. Некоторые особо реакционные Стражи даже поддерживают теории евгеники, расового превосходства или религиозного консерватизма, но подобные им в нынешние ночи встречаются все реже. Мало места остается для теологического «преимущества», в то время как все Сородичи прокляты, и цвет чьей-то кожи мало значит в сравнении с его успехами в коварстве или магии крови.

Стражам, возможно, немного осталось пребывать в этом мире. Они остаются вышедшими из моды вещицами из других столетий, но приходит новый век. Тем не менее, они обладают огромной личной властью и не исчезнут втихаря из-за своей бесполезности.

Список приверженцев

Традиционалисты и эволюционисты — объединения неформальные; просто есть утверждения, относящиеся к степени консерватизма этих вампиров. Внутри Клана Тремеры порой присоединяются к более

формальным (как минимум) тайным обществам, поддерживающих теории традиционалистов или эволюционистов. Например, Общество Рамата — традиционалистская группа, обосновавшаяся в северной Африке, а Криптоячейка — эволюционистская клика изоляционистов в Северной Калифорнии. Как рассказчикам, так и политически ориентированным игрокам позволяется создавать или переименовывать собственные фракции политической системы.

Ушедшие ордены

Многие тайные общества не пережили перехода к современному миру. То ли вымершие от рук собратьев, то ли из-за изменения философского окружения, то ли сокрушенные внешними угрозами или неумолимыми изменениями, связанных с мирскими причинами, но некоторые группы Тремеров полностью исчезли. Другие существуют в виде разрозненных ячеек, некоторые насчитывают по паре Сородичей. Тем не менее, в нынешние ночи наследие и вечные идеалы порой и важны, и нужны.

Орден Натуристов

Некоторые ранние Тремеры были связаны с друидической магией и сходными практиками культур, которыми они себя окружили. Более того, не один смертный колдун помогал в создании магических практик Клана Тремер в Восточной Европе, будучи преисполнен связями со сверхъестественными землями и лесами Трансильвании. Орден литовских Тремеров-язычников даже процветал вплоть до 1600-х годов; они называли себя Телявами и даруя Становление приверженцам смертных культов природы.

Внутренние записи утверждают, что различные натуралистические влияния на Клан Тремер ведут к нескольким скрытным Сородичам, искавшим знания своих союзников в теории магии и собиравшим информацию о местах природной силы. В течение веков группа сокращалась; с тех трудных времен несколько Натуристов умерли или отступили на позиции во мраке, и окончательное уничтожение Телявов затенило крах таких групп. К рубежу XX столетия Орден Натуристов окончательно исчез.

Лига Гуманус

Лига Гуманус исторически включала в себя тех редких Тремеров, которые искали возрождения смертных. В духе историй о неуловимом Графе Сен-Жермене, который, как утверждали слухи, создал зелье, способное вернуть жизнь, и опираясь на сказки о Голконде и чародейской трансцендентности, Сородичи Лиги Гуманус пытались превозмочь свое проклятие бессмертия. Они надеялись, что очищение душ позволит им вновь влиться в ряды смертных, и потому выказывали свою любовь к человечеству через милосердие, сострадание и защиту. Конечно, требования иерархии Тремеров и практически неизбежный рок вампиризма оставляли мало места для совести. Всаживание ножей в спины равных делает трудным развитие humanitas. Согласно дневникам члена Лиги Куртоса Семеница, Лига Гуманус пала под гнетом разногласий собственных участников в течение последних 10 лет; вся-

кий, кто существовал достаточно для приобретения настоящего влияния или престижа в Клане, непременно должен был принять Зверя. Лига Гуманус была предана изнутри, а ее члены предали ее цели, впали от отчаяния в торпор или были решительно убеждены в необходимости возвращения в ряды Клана.

Золотой Путь гармонии

Дипломаты среди Тремеров работают над укреплением уз сильной преданности. Пока Тремеры могут доверять друг другу, утверждают они, они могут работать ко взаимной выгоде. Конечно, это ведет к дилемме заключенного: если у тебя есть возможность продвинуться, подставив другого, и у него есть та же возможность, есть все шансы, что ты сделаешь это как можно раньше. Лучше прижать другого до того, как он проделал это с тобой.

Золотой Путь Гармонии пытался улучшить внутреннее взаимодействие и доверие. Естественно, как и их оптимистичные собратья и Лиги Гума-нус, Пути не хватало истинного понимания того, как вершатся дела. Не однажды «доверчивый» Сородич был предан равными ему. Вместо того, чтобы учиться выживать в коварной среде, последователи пути просто подставляли другую щеку, что неизбежно вели к их концу. Один последователь Золотого Пути даже впечатляющим образом пал жертвой голословных обвинений в диаблери, инфернализме, братоубийстве и оскорблении Старейшины — из четырех различных источников. Подобные доверчивые души не задерживаются среди Тремеров надолго, зачастую встречаю Окончательную смерть в качестве козлов отпущения или жертвенных агнцев.

Цели и дела

Когда имеешь дело со структурой званий Клана Тремер, любопытно, как она работает в реальности. Подавляет ли Тремер личные желания в угоду Клану? Очевидно — нет. Игнорирует ли он иерархию из собственных побуждений? Опять же — нет. Равновесие между этими двумя стенами оставляет узкую дорожку, но те, кто идут по этой туго натянутой проволоке, стараются многое получить в обществе Сородичей. В большей степени, чем любой другой, Клан Тремер поддерживает внутренний порядок и убеждает своих членов действовать «во благо Клана». Пользуясь необоримой власти Уз с Советом и моральной ношей Кодекса, возлагаемой вскоре после Становления, различные Старейшины-Тремеры зачастую убеждают новообращенных работать по их поручению без особых претензий. Схожим образом, юные Тремеры открывают, что их действия могут принести соразмерные награды, подобные которым не может даровать ни один другой Клан. Тремер, который выживает, хранит обязанности перед Кланом в одном кармане с личными желаниями.

Обязанности

Если высокопоставленные члены Пирамиды Тремеров приобрели огромную власть, то у них есть сопоставимые по размерам обязанности. понтифики надзирают за целыми регионами и сообщают о своих успехах Советникам.

Одна плохо спланированная схватка на границе или экономический спад могут уничтожить Понтифика и поставить несчастного Сородича в натянутые отношения с Советом — удовольствие, которое Понтифик с радостью отдал бы своим подчиненным.

Обязанности Тремера часто зависят от его собственной расстановки приоритетов. Зачастую более высокопоставленный Тремер делает предложения или запросы, но вряд ли — отдает приказы. Взамен умный Тремер ставит задачу в таком виде, который выгоден обеим сторонам. Регент побуждает послушников к делам, полезным для всего Клана, а особенно — к тем, что выгодны всем Тремерам в городе. Послушники не стесняются в выборе средств для получения выгоды, торгуя тщательно накапливаемыми знаниями или общественными благами. лояльность приносит награды, но иногда немного дополнительного энтузиазма приносит еще больше — немного послушников упустят шанс узнать чуть больше «особой» магии крови, невзирая на запреты вышестоящих. Тремер, ищущий положения в Пирамиде, приобретает и ответственность перед Кланом; Тремер, желающий прийти к личным целям, просто не будет выполнять подобные работы безвозмездно или же выполнит минимум их, требуемый старшими.

Однако, когда дело касается Лордов и Понтификов, обязанности становятся действительно жесткими. Если Тремер поднялся до высокого звания Пирамиды, от него ждут ответственности. Из всех Кланов, Тремеры вероятнее всего нацелены на «благо Клана», и это выражается в широкомасштабных делах. Каждый Тремер оглядывается через плечо, дабы убедиться, что его действия не навлекут на него гнев Старейшин, а затем еще раз, чтобы заметить, если кто-то за ним наблюдает.

Так что же точно делает Тремер? Это зависит от места действия и его личных навыков. От большинства Тремеров ожидают, что они будут использовать свои таланты в интересах Клана — в конце концов, скорее всего им именно поэтому и дали Становление. Тремер-дипломат занимается отношениями с другими Кланами. Финансист следит за тем, чтобы все дела имели достаточное денежное обеспечение. Специалисты-исследователи вновь открывают утерянные ритуалы или новые способы применения старых ритуалов и распространяют их.

Обязанности перед Кланом не занимают все время Тремера. Нет смысла держать послушников прикованными к партам в чертовой Капелле; это лишь порождает возмущение и непокорство. Лидеры среди Тремеров (по большей части) достаточно умны, чтобы понять: интересы Клана стоят на втором месте после еженощной не-жизни Сородича. Насколько полезен может быть дипломат, если он по-прежнему работает с проблемами его смертной семьи и не обладает временем для их решения? насколько нужен будет финансист, внезапно исчезший из всех своих финансовых бумаг? Обязанность Тремера — приносить выгоды себе и иногда выполнять соответствующие дела для Клана, а как он это делает, остается на его усмотрение.

Выдача результатов

Тремеры уважают успех — и повторяющиеся достижения зачастую ценятся больше, нежели следование правилам. Любой новообращенный может слепо подчиняться правилам. Действительно передовые Сородичи запоминают, какие правила неприкосновенны и какие гибки, и знают, как их использовать для своей пользы. Личная инициатива отделает ведущих от ведомых. Новообращенные многим рискуют в борьбе за свои судьбы — пятисотлетний Сородич отчаянно параноидален в отношении подчиненных, отклоняющихся от правил и разрывающих общепринятые рамки поведения,— но кое-кто считает такую игру стоящей свеч. Как и в любой цепочке власти, в Пирамиде Тремеров есть «свои» и «чужие». Те, кто уважает права Старейшин, расположенных выше них в Пирамиде, кто выполняет обязанности перед Кланом, и кто не отрываясь следит за выгодами Клана в целом, получают признания за свои усилия и потому остаются удачливыми. Тремеры, не уважающие такую власть, безответственно нарушающие правила и уходящие с головой в собственные проблемы, оказываются снаружи, без права рассчитывать на поддержку своих собратьев. По большей части, внутренние дела Тремеров — это медленный переход на (или с) позиции власти. Очень редко Тремер становится такой угрозой общей безопасности Клана, что заслуживает окончательной и смертельной ярости Старейшин. Узнавать правильный тип поведения — все равно что пытаться представить, как писать ученую диссертацию: Тремер должен понять, чего хотят стоящие над ними, что нужно Клану и как это все совместить с его способностями. Послушник, жаждущий повышения, может заметить, что в данном регионе не очень хорошо идут финансовые дела, и решить использовать местный банк или еще как-то повлиять на эту ситуацию; он постарается увеличить свои сбережения, и в то же время приобретет ценные ресурсы. Остальные члены Клана обратятся к нему исходя из своих желаний, осуществлению которых он с радостью поможет — в обмен на обучение или уважение. Он вырастет в звании, но останется настороже относительно своих коллег — когда ревнивый ровесник постарается вмешаться в его дела, он поднимет вопрос о том, что соперник дробит завоевания Клана и ослабляет его в целом, что приведет Старейшин на его сторону. Более перспективные молодые Тремеры будут смотреть на него как на пример успеха, так что он будет с вниманием оказывать им незначительные услуги — никто не знает, кто может заслужить повышение и у кого в следующую ночь окажутся полезные блага. Когда его Регент начнет настаивать на том. чтобы он передал дела местным Сородичам из Камарильи, тот откажется и установит связи с новыми контактами из финансовых кругов — и огромными благами для себя… и, ах да, конечно же, для Клана тоже. Его успех может отдалить от него Регента, но также приведет к потере последним позиций в Клане, и привлечет к нашему герою внимание местного Лорда — в хорошем смысле. И так далее. Клан Тремер в изобилии располагает подобными историями успеха; а те, кто потерпел крах,— ну, они всегда служат отличным отрицательным примером.

Грязная работа

Есть два способы выбиться наверх: долго и упорно работать, завоевывая личное признание и надеясь, что это вернется сторицей в виде возможного повышения; либо — пробить брешь и влезть в нее. Воюющие с Пирамидой, состоящей из сплоченных Старейшин, которые никогда не умрут сами по себе и никогда не уйдут со своих мест, многие Треме-ры неизбежно приходят к выводу, что одной лишь преданности недостаточно.

В какой-то степени Старейшины-Тремеры поощряют внутренние распри. Состязание делает Клан здоровым (насколько может быть здоровым рой вероломных, жадных до власти бессмертных кровососущих клятвопреступников) и выбраковывает слабые звенья. Тремер, который не настолько внимателен, чтобы разглядеть готовящееся предательство, также уязвим для козней со стороны не-Тремеров и может быть дырой в системе безопасности. Постоянная драка не позволяет высокопоставленным членам вроде Регентов и Лордов расслабиться и заставляет амбициозных Тремеров искать в Клане уязвимые места или подходить к проблемам с действительно новыми решениями.

Тогда как номинальная, если не подделная, преданность Совету Семи, порожденная кровью, впитанной ими после Становления, удерживает многих Тремеров от противодействия идеалам Клана в целом, ничто не делает Тремера преданным его собратьям. Если послушник ошибся, укажи на это Регенту и заслужи повышение — или «прикрой» его и заставь быть тебе должным. Когда Регент выдвигает необоснованные требования, тихо перешагни через его голову и покажи, как его план потерпит крах — или помоги ему в достаточной мере, чтобы он «подставился» перед Лордом. Если тебе дают возможность выучить новый ритуал или встретить нового союзника, хватайся за нее и используй как средство давления на других амбициозных Сородичей. Конечно, неуверенные Тремеры боятся возмездия от разгневанных собратьев. Должным образом проделанная грязная работенка отведет такую угрозу с помощью зависимости от Пирамиды. Если ты скормил Регенту ложные сведения, а он тем самым сорвал создание новой Капеллы — ну, за это он отвечает; когда ты потребуешь повышения и заодно чтобы он собирал книги Нового Времени в мягких переплетах по предместьям,— ты руководишь, а он ни черта не сможет сделать. если ты хватаешься за новую возможность приобрести знания Тауматургии убираешь кого-то еще со своего пути — это очень плохо; ты это знаешь, а другие — нет, и им придется потворствовать твоим желаниям, чтобы узнать что-нибудь от тебя. Сделай принцу маленькое одолжение, дай своему сопернику сколько-нибудь «подарок в честь перемирия», а затем дай Принцу разобраться с твоим неприятелем за то, что тот вмешался в его зону влияния,— ты под защитой Традиций и системы званий.

Человечные Тремеры иногда неодобрительно поглядывают на грязную работу. Зачем продвигаться за счет собратьев по Клану, если совместная рабо-

та принесет лучшие результаты? Наверху только одно место, и те, кто его занимает, не собираются никуда уходить до тех пор, пора из-под них не вышибут фундамент. Однако, Фидель Кастро сказал: «Пользуйся, или используют тебя». Тремеры, «гуманно» устраняющиеся от подсиживания своих собратьев, сами могут стать жертвой подобных действий.

Закон и внутренний правопорядок

Кодекс Тремеров отметил уникальность Клана; ни одна другая общность не придерживается единообразного набора правил, очерчивающих границы приемлемого поведения. Если у Ассамитов есть слова их пророков, а у Сетитов — притчи их мертвого бога, Тремеры все до единого дают одну и ту же Клятву, переданную им Советом. Никакая необоримая магия не привязывает Тремера к клятве, если разве что какой-либо суровый Регент не решит по своему почину так усилить ее; взамен, Кодекс является де факто списком того, что составляет допустимый образ действий члена величественного Дома Тремер. Кодекс проясняет, что ожидают от Тремера и какие поступки могут вызвать неудовольствие.

Поскольку Кодекс — это просто обычная клятва, мало Тремеров следуют ей буквально. Напротив, гибким «пониманием» Кодекса можно приобрести весомые выгоды; часто, в соответствии с правилом успеха, такие истолкования могут простить в личном порядке, если результаты этого покажутся многообещающими. Однако, Кодекс также служит оправданием в случае, если Старейшина-Тремер почувствует потребность в том, чтобы обрушить грубую силу на младшего, и это позволяет Старшему придать своей мести в глазах Клана приемлемый вид. Вдобавок к самому Кодексу, большинство Тремеров в чинах (те, кто старается подняться к Третьему Кругу послушничества и выше) постепенно открывают для себя так называемые Частные Кодексы — исключения, положения и лазейки. Тогда как новообращенный будет изнывать под тяжестью Кодекса, проницательный Регент, возможно, будет знать одно-два исключения из обычной методики. Подобно лоббистам в Конгрессе, Тремеры-Старейшины расписывают Частный Кодекс, дабы обеспечить официальное прикрытие своим действиям. В исключения включаются темные и оригинальные строки вроде «Членам Огсбургской Капеллы дозволяется иметь дело с феями во время новолуний в годы с 1617 до 1621 н.э.», либо даже персональное освобождение некоторых личностей от частей Кодекса. В конце концов, Кодекс есть еще один инструмент, а не весь правопорядок Тремеров.

Трибуналы

Несмотря на то, что Тремеры не обязательно следуют своему Кодексу или обязанностям, наложенным званиями, Старейшины этого все же требуют. Когда Тремер становится угрозой для соблюдения тайны, пытается серьезно помешать важному для Клана делу либо ему просто необходима хорошая публичная порка, Старейшины созывают Трибунал.

Кодекс Тремер

Нижележащий раздел приводит точную клятву, которую произносит новообращенный во время своего Становления в Клане Тремер. Этот вариант Клятвы — наиболее общепринятый; считается, что он восходит к середине XV столетия, предположительно записанный с помощью тауматургического ритуала в том виде, в каком сошел с уст самого Тремера.

Существуют разновидности Клятвы — что вызвано то ли неточным переводом первоисточника, то ли желаниями менее скрупулезных Сиров, то ли веяниями времени. И действительно, одна группа Тремеров в самом конце XVIII в. даже приспособила девиз Французской Республики в качестве клятвы, но французский Понтифик тут же счел это неуместным вольнодумством.

Я, [имя вновь принимаемого], сим клянусь в вечной своей преданности Дому и Клану Тремер и всем членам его. Я их крови, и они — моей. У нас общие жизни наши, цели наши и достижения наши. Я подчинюсь тем, кого Клан сочтет достойным называться выше меня, и обойдусь с подчиненными своими со всем уважением и заботой, кои они заслужат.

Я не лишу и не попытаюсь лишить кого-либо из членов Дома и Клана Тремер его магической силы. Сделать подобное будет означать действия против мощи Дома нашего. Я не лишу жизни и не попытаюсь лишить жизни кого-либо из членов Дома и Клана Тремер, иначе как для защиты себя, либо когда маг поставлен вне закона проведенным по правилам Трибуналом. Если маг поставлен вне закона, я приложу все усилия к тому, чтобы этот маг предстал перед лицом правосудия. Я подчинюсь любым решениям Трибуналов и с трепетом уважу желания Внутреннего Совета Семи и деланья тех, кто выше меня. Трибуналы будут связаны духом Кодекса Тремеров, дополнены Частным Кодексом и истолкованы группой магов в правах их. У меня есть право обжаловать решение в вышестоящем Трибунале, если он захочет выслушать мое дело.

Я не поставлю опасность Дом и Клан Тремер действиями своими. И я не буду вмешиваться в дела смертных любым путем, ведущим к краху моего Дома и Клана. Я не буду, имея дело с демонами или кем другим, угрожать тем самым Клану, и не буду беспокоить фей любым из способов, могущих заставить их обратить гнев свой на Дом и Клан. Я клянусь также придерживаться ценностей и целей Камарильи, и я буду поддерживать Маскарад. Если эти стремления противоречат моим стремлениям, я не буду преследовать собственные цели в том случае, если они могут угрожать Маскараду. Могущество Дома и Клана Тремер зависит от могущества Маскарада.

Я не буду использовать магию, дабы подглядывать за членами Дома и Клана Тремер, и не буду делать это, чтобы вмешиваться в дела их. Это строжайше запрещено.

Я буду обучать лишь послушников, принесших эту Клятву, и, как только один из них повернется против Дома и Клана Тремер, я буду первым, кто поразит их и до-

ставит пред очи правосудия. Ни один мой послушник не будет назван магом до того, как поначалу не поклянется соблюдать Кодекс. Я буду обходиться с послушниками своими с заботой и уважением, заслуженными ими.

Я передаю тем, кто старше меня, право забирать моих послушников, если выясниться, что мои послушники ценны для дела Старшего. Все мы члены Дома и Клана Тремер и ценны в первую очередь с этих позиций. Я буду считаться с правом стоящих выше меня принимать подобные решения.

Я буду расширять знания Дома и Клана и делиться с членами его всем, что обнаружу в своих поисках мудрости и могущества. Никакие секреты не должны быть утаены либо созданы в том, что касается искусства магии, и я не буду хранить в тайне деяния других, кои могут нанести урон Дому и Клану.

Я требую, чтобы в случае, если нарушу эту Клятву, меня изгнали из дома и Клана. Если меня изгонят, я прошу братьев моих найти меня и лишить меня жизни, поскольку не может продолжаться она в упадке и бесчестье.

Я признаю, что враги Дома и Клана — мои враги, что друзья Дома и Клана — мои друзья, и что союзники Дома и Клана — мои союзники. Да будем мы работать как один и приобретать крепость и силу. Я сим приношу эту Клятву [текущая дата]. Горе тем, кто попытается склонить меня к нарушению этой Клятвы, и горе мне, если поддамся я этому соблазну.

Под словом Трибунал скрываются серьезные диспуты. Обычно на Трибунале заседают от семи до двенадцати Регентов, и один Трибунал созывается раз в год — для обсуждения незаконченных дел. В неотложных случаях Регентов могут немедленно вызвать на Трибунал. Носящий наивысшее звание получает титул praeco и следит за ходом Трибунала.

Трибунал обладает правом выносить все свои решения от имени Клана. Любое решение Трибунала вносится в Частный Кодекс; так создается внутренний прецедент. Поскольку следят за процессом несколько Регентов, то невозможно повлиять на них всех одновременно, так что политическое влияние малозначительно. Трибунал рассматривает доказательства и выносит решение, в том числе по делам, обвинения по которым выдвинуты против Тремера за плохое поведение, или таким спорам, в которых язвительные соратники не могут прийти к единому решению. От подчиненных ждут полной поддержки решений Трибунала; поскольку эти приказы исходят от собрания Сородичей, а не от одного-единственного вышестоящего, им гораздо труднее не подчиниться. Трибунал может постановить все, от лишения звания или положения до Окончательной Смерти, но последнее есть редкость. Ни один Тремер не хотел бы быть привлеченным к Трибуналу, и даже председательствующие Регенты постоянно следят за тем, чтобы итоги Трибунала были столь же показательными, сколько дисциплинарными. Более того, действительная казнь Сородича-Тремера — крайне серьезный поступок. Лишь

в случае, когда несколько высокопоставленных Тремеров почувствовали угрозу от действий бунтаря — или кому-то отчаянно нужно устранить врага с пути, — может быть предпринят такой шаг.

Анархи, изоляционисты и бунтари

Вне обычной иерархии Тремеров существуют те, кто отказываются обычным для Тремеров узам или просто не волнуются о системе. большинство таких «неудачников» терпят без особого желания, в основном из- за неудобства, которое Тремеры будут испытывать при общении с ними, но они не могут ожидать помощи от других Тремеров. Анарх может быть перспективен в смысле контактов, но без звания у него нет места в Пирамиде и, следовательно, нет влияния на остальной Клан. Кроме того, общение с такими

Что может сойти с рук

Учитывая все ошибки, которые можно совершить в случае Клана Тремер, список приемлемых действий кажется исчезающее малым. Тем не менее, возможно проложить путь к вершине Пирамиды, если дорожный рабочий умен и удачлив. Даже это не является железным сводом правил — а просто советом, как избегать неприятностей.

Что позволено	Что запрещено
Повышать свои навыки, Дисциплины и полезность	Изучать что-либо категорически запрещенное вышестоящими, вроде демонологии
Использовать влияние в собственных целях	Использовать свое влияние с тем, чтобы препятствовать целям вышестоящих
Возлагать вину за трудности на ровесника	Возлагать вину за трудности на ровесника, если вышестоящий разберется с ним более действенно
Обменивать свои уникальные навыки на обучение	Обменивать знания Тауматургии на обучение, если обмен ведется с не-Тремерами
Поддерживать иерархию и права Камарильи	Поддерживать иерархию Камарильи, ограничивающую Тремеров
Предавать смерти бунтарей, предавших интересы Тремеров	Предавать смерти бунтарей таким образом, который может заставить тебя выглядеть переусердствовавшим
Преуспевать	Застопориваться

И, естественно, все то, чего делать нельзя, нельзя делать в том случае, если кто-то или что-то не обеспечить прикрытие от последствий; Тремер может использовать «запрещенные» приемы для обустройства своей судьбы. Но если его защита исчезнет, Сородич тут же обнаружит себя у стенки. Мухлюй, чтобы преуспеть, но осторожно.

пустозвонами может быть воспринято как знак слабости или нелояльности, так что оно не одобряется Регентами и более высокопоставленными Тремерами.

У изоляционистов-Тремеров трудное бытие — они не признают общества Сородичей, отказываются иметь дело с Пирамидой и не уделяют внимания сектам. Такие Тремеры — обычное дело среди обессиленных рядов современных новообращенных. Старейшины обладают слишком большим количеством ценных сведений, чтобы им позволили пойти своим путем. Став изгнанником, Тремер не может ожидать ничего, кроме общественного порицания, от других Тремеров. У изоляциониста нет надежды на получение звания или возможности вмешиваться в политику, так что другие Тремеры не ожидают, что он компенсирует время, потраченное на подлизывание к нему. Возможность продавать звания Тауматургии маячит перед ним как обычный упрек. У изгнанника есть его личная свобода, но нет Клана за спиной, и в то же время другие Сородичи, знающие его родословную, помечают его как Тремера и считают шпионом и предателем. Возвращение возможно… если изоляционист согласится быть привязанным к Совету. Немногие из Тремеров-изгнанников живут долго; их уничтожают другие Сородичи, за ними охотятся из-за их чародейских тайн, либо они становятся пешками в каких-то интригах других Тремеров.

Анархи-Тремеры находятся на грани приемлемого. Вроде бы, Кодекс Тремеров требует подчинение Камарилье, но Соглашение Шипов также гарантирует Анархам место наряду с этой организацией. Анархи-Тремеры отвергают обычную власть Камарильи и также часто задирают нос перед Пирамидой. Пока Анарх не сильно раскачивает лодку, такое поведение остается без внимания. Поручение лояльному Тремеру охоты на Анарха, возможно — на территории друзей последнего и не находящейся под влиянием Камарильи, есть трата ресурсов. Как и у изоляциониста, у Анарха вряд ли много влияния в Пирамиде. Однако у Анархов есть свое общество, хотя и небольшое. По существу, Пирамиде нравится иногда присматривать за тем, что делают Анархи. Анарх-Тремер, не возражающий против того, чтобы иногда «выдавать» своих соратников, все же может найти в Пирамиде «работу по контракту» или случайные подачки.

В бунтарях числятся те, кто сильнее всех «порвал» с Кланом. Если равнодушного или слегка бунтующего Тремера могут счесть изоляционистом или просто «оступившимся» послушником, действия смутьяна прокляли его в глазах Клана. Это может произойти из-за реальных причин вроде диаблери, обучения Тауматургии лиц, не принадлежащих Клану или убийства Старейшины, либо быть результатом политической игры, ведущей к возможной гибели несчастного. Кодекс Тремеров обрисовывает действия, составляющие предательство, но в реальности лишь созванный по всем правилам Трибунал может вынести приговор бунтарю или вынести окончательное решение (хотя это может быть проделано и in absentia). Такие случаи довольно редки — хотя мало Тремеров будут скорбеть

об утрате соперника, никто не захочет, чтобы объявление кого-то бунтарем стало достаточно обычным делом, могущим, возможно, коснуться его самого.

Служители и прислужники

Долгое бытие в качестве советников правителей и наставников в таинствах par excellance отметило Тремеров как прирожденных пользователей различных слуг. В их ранние ночи Тремеры ставили опыты по чародейственному созданию спутников, но в нынешнее время большинство довольствуются теми же источниками, из которых черпают остальные Сородичи,— союзниками, гулями, задоминированными смертными, стадами, шантажом, финансовым влиянием и так далее.

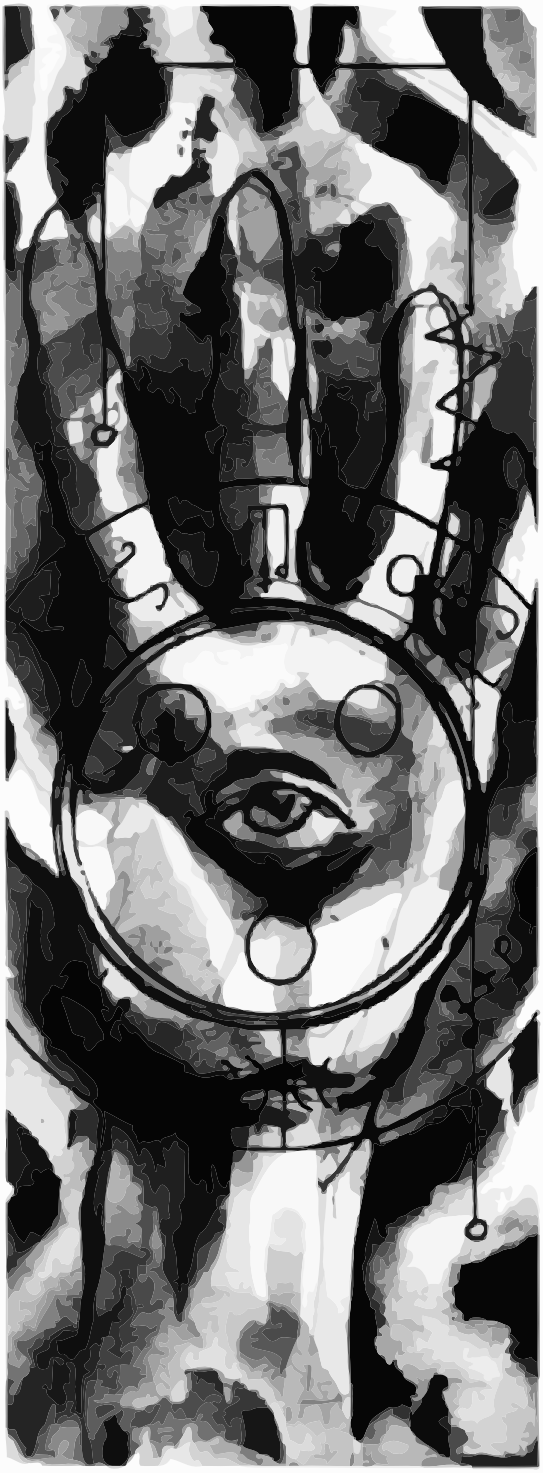
Гули

Гули Тремеров занимают в Клане особую нишу. Будучи смертными и, следовательно, ниже по положению Тремеров со званием, Гулей Клана часто отбирают за особые способности или для возможного Становления. В качестве исключения гули даже могут выучить зачатки Тауматургии с тем, чтобы дополнить навыки своих домиторов. Им могут поручить руководство различными рутинными делами, если в Капелле недостаточно послушников, чтобы с ними всеми управиться. Соблазн бессмертия для гулей Тремеров дополняется обещанием тайной власти и оккультной силы. У таких гулей повышенная преданность: у Тремеров есть система вознаграждений для гулей, также как и для послушников, и даже самые основные таинства, выученные новообращенными Тремерами, могут быть удивительными откровениями для гулей. Простейшие силы, даруемые с Проклятием, лишь еще больше возбуждают аппетит, и это заставляет гулей возвращаться даже перед лицом неизбежности их гнетущего служения.

Возможно, используя ритуал Превращения Семи, привязать гуля к Внутреннему Совету; конечно, этого почти никогда не делают: гуль — это невосстановимый и очень хрупкий, смертный ресурс. Однако, многие кандидаты на Становление среди Тремеров проводят хотя бы немного времени в качестве гулей — для того, чтобы можно было увидеть, как они приспосабливаются к давлению Зверя, и оценить их пригодность для вступления в ряды Клана.

Ревенанты

Одна из многих тайн Тремеров — их ограниченный доступ к ресурсу, которым не обладает ни один другой Клан Камарильи,— семье ревенантов. Во время борьбы между карпатскими Цимисхи и зародившимися Тремерами семья Кревчески узрела возможность освободиться от омерзительной привязанности к Цимисхи и взамен связала свою судьбу с Тремерами. Хотя преданные Цимисхи члены ее жутко страдали, семья выжила как сообщество, защищаемое Тремерами, и стала семьей Дучески. Уже превращенная в ревенантов древним колдовством Цимисхи, семья оставила свое наследие — с помощью нескольких Тремеров, достаточно понимавших особенности крови, чтобы обеспечить достаточный уровень воспроизводства ревенантов.



В наши дни два больших поместья (одно в Европе, одно в Соединенных Штатах) остаются семейными владениями ревенантов Дучески. Каждое поместье управляется номинальным главой семьи, который занимает это место благодаря возрасту. Вдобавок, Регенты соответствующих областей вмешиваются в дела и финансы семьи и находят подходящие кандидатуры для «особых поручений». Тщательное селекционное разведение обеспечивает то, что семья выдает по крайней мере несколько ревенантов в поколение, в то время как постоянное наблюдение со стороны Тремеров создало почти муравьиную преданность семьи. Стоит заметить, что ревенанты-Дучески почти никогда не получают Становление. Обстоятельства их создания обычно вызывают преданность Клану Тремер, но у большинства малы способность к самостоятельным действиям и социальные навыки. Подобно другим смертным, Дучески — это инструменты из плоти и крови и немногим больше. Больше сведений о ревенантах Дучески можно почерпнуть из *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy*.

Гомункулусы

Для помощи в лабораторных задачах Тремер может положиться на гуля и послушника, но столь интеллигентные служители обычно избегают грязной работы. Взамен опытные чародеи создают собственных слуг, гротескных оживленных созданий, называемых гомункулусами. Гомункулус создается со помощью ритуала Душа Гомункулуса. Поскольку их создают искусственно, они безгра-

нично преданны; гомункулусы являются предпочтительными служителями во всех Капеллах, если Тремер обладает способностью создать их. Конечно, гомункулус также считается ужасным нарушением Маскарада, так что большинство Тремеров держат этих «домашних животных» взаперти. Ходят слухи, что по крайней мере однажды в прежние времена гомункулус попытался испортить ритуал и порвать своего хозяина на куски, чтобы сбежать. Педантичные Тремеры заявляют, что узы Идентичности между гомункулусом и хозяином слишком сильны для того, чтобы произошло столь невероятное событие, но кто может точно это знать?

Горгульи

Со времен существования среди смертных Тремеры интересовались развитием, созданием и управлением. Хотя кто-то утверждает, что ранние евгеники-криптозоологи Клана разработали Горгулий для защиты от постоянных нападений на Капеллы Тремеров со стороны представителей других Кланов, на самом деле их создание было вызвано скорее желанием создавать «жизнь», нежели охранять Капеллы. На данный момент есть мало сведений о первоначальном сотворении этой подрасы Сородичей. Кое-кто из экспериментаторов присоединился к Шабашу, и вскоре после этого большинство дневников и записей, описывающих процесс, были уничтожены во время внутритремерских распрей и попыток этих немногих представителей антитрибу вернуть ту расу рабов, которую они помогали создавать. Все же, сведения, которые сохранились в заметках и дневниках послушников, дают возможность проникнуть в суть не только способа сотворения, но и идеи и намерения, скрытые еще до начала проведения опытов. В зависимости от источника информации, Горгулий называют либо «величайшим созданием Тремеров», либо «расползающейся чумой на Дом, давший им жизнь». В самом начале, утверждают записи, в Капелле Цеорис были созданы 14 Горгулий, и каждая контролировалась одним из трех наиболее доверенных волшебников, выполнявших задание. В процессе сборки этих созданий были уничтожены сотни других Сородичей — Носферату, Цимисхи, Гангрел и других. Допускались ошибки, но Тремеры использовали каждую возможность для того, чтобы записать сведения о природе Витэ и жизненной силы Сородичей. Горгульи были проектом, давшим ученым-Тремерам уникальную возможность провести точный анализ того, как работает вампиризм, что поддерживает движения мертвого тела и как работает Проклятие — конечно же, с научной точки зрения, без подобных кровавых опытов знания Тремеров о подобных вещах были бы крайне скупыми.

Нельзя отрицать, что без Горгулий были бы потеряны значимые Капеллы в Европе, а также не-жизни многих Тремеров. Но стоило ли это жертв среди соклановцев и пролития крови до того, как процесс создания не отладили? Этот вопрос до сих пор преследует Тремеров — в глазах каждого сбежавшего Раба.

Исторически родословная Горгулий неповторима. Их создание было нацелено на создание расы служителей с небольшим интеллектом и отсутствием настоящего чувства самоидентификации или сознательности. Опыты создателей были более удачны, чем в их самых смелых мечтах — или, возможно, были самым большим провалом в тауматургических экспериментах. В конце концов, «псы», которых они стремились сотворить, быстро вновь учились речи, начали создавать собственный внутренний общественный порядок и выказывать зачатки разума. В них сохранялись жажда крови и Зверь, таящийся во всех вампирах, но они забывали свое прошлое и былые жизни. Горгульи были ничем большим, как чувствующими инструментами Тремеров.

С самого начала Горгулий использовали как разведчиков, воинов и часовых; каждую создавали с различными способностями, подходившими их положению при жизни. Их сооружали — да, даже спустя столько времени применяется этот термин — для любой задачи, поставленной хозяевами. Лишь к тому моменту, когда они стали понимать, что их существование ограничено, Горгульи начали сражаться против гнета хозяев. Подобно родителям неразумного ребенка, Тремеры пытались исправить такие заблуждения, но звери требовали свободы — свободы, которую, говорили некоторые, эти ранние чародеи никогда не предоставили бы. Горгульи — чудовища, вампиры в силу крови, из которой они «произошли», а не по своему выбору или из-за своих достоинств. Они не более чем вновь собранные обломки других Кланов, которым дали второй шанс доказать свою пригодность в качестве служителей в Капеллах Колдунов. Те, кому это не удается, зачастую встречают Окончательную Смерть; большинство Тремеров согласны с тем, что это — все, что они заслуживают.

Становленные

Если послушать, что они говорят, то Тремеры дают Становление смертным только из очень узкого круга: гениям, физикам, квалифицированным рабочим и лидерам. Определенно, сильная воля и огромная одаренность присутствуют у большинства Тремеров-новичков. Тремеры дают Становление за дар, особенно магические дары, но, как и во всех делах, бывают исключения.

Обычно пополнение рядов Тремеров требует одобрения местного Регента, вдобавок к позволению Принца города. Если какой-либо послушник хочет впрыснуть новую кровь, Регент должен санкционировать Становление. Конечно, послушник может делать что хочет, с обычными последствиями от неповиновения. В некоторых случаях послушники создают собственные выводки, дабы скинуть своих Регентов, но также и некоторые Регенты выдают собственных послушников за нарушения Традиции Потомства. Такой «отсев» заставляет будущих Сиров ходит на цыпочках; в отличие от остальных Кланов, члены которых могут получать Становление по личным прихотям, Тремеры должны помнить о приоритетах своего Клана.

С другой стороны, все причины, могущие побудить Сира дать кому-нибудь Становление, могут быть столь же спокойно приложены к Тремерам, как и к остальным Сородичам. Тремер вполне может Становить кого-то из страсти, чувства противоречия, нужды или одиночества. У таких новообращенных сложная судьба; у большинства есть единственный шанс войти в Пирамиду и найти в ней полезное и плодотворное место. Однако, такие случайные Становления могут нечаянно дать такие странные плоды, которые Клан не сочтет нужными. Чаще всего, правда, к Сиру и Дитяте относятся пренебрежительно за их непокорность; в таком случае Дитя может даже повысить свое положение за счет «сдачи» собственного Сира. Очевидно, ничто затронутое испорченной кровью Тремеров не остается невредимым.

Шабаш

Когда-то Шабаш считался приютом для всех бесправных Каинитов, скрывающихся от гнета Старейшин Камарильи с ночей начала Восстания Анархов. но это уже не так — Тремеры являются очень точным напоминанием о том, что созданное диким хаосом Шабаша можно сокрушить упорядоченной точностью Камарильи.

Горатрикс, создатель превращающего зелья и один из ближайших советников Тремера, предал Клан и переметнулся в Шабаш с несколькими недовольными сторонниками. Слухи объясняют это по-разному: некоторые думают, что Этриус наконец победил в состязании с Горатриксом за благосклонность предка. Другие думают, что Горатрикс был внедрен в Шабаш с тем, чтобы передавать информацию Тремерам. В конце концов, это неважно. Тремеров Шабаша заклеймили и открыли на них охоту, и они наконец заплатили страшную цену за свое предательство.

Ритуал Предателей

Поскольку Тремеры были вскормлены магией и сражались против Демонов Старого Света, неудивительно, что несколько чародеев были поверхностно знакомы с колдовским волшебством — или, по крайней мере, со способами обнаружения и ответа на основную магию Цимисхи. Линчеватели из числа Тремеров ответили на появление Шабаша спланированным ритуалом. Способные создать с помощью своих преданных рядов окутывающую весь мир магию, Тремеры наложили проклятие на тех Сородичей их крови, кто примет участие в Братании. Любой потомок Тремера, принявший участие в кровосмесительных ритуалах Черной Руки, неизменно станет заклеймен. Поскольку Братание вызывает преданность из крови — а Тремеры близко знакомы с магией крови, стало возможным (хотя и не особенно просто) создать Ритуал Предателей.

Как и в случае других страшных проклятий, наложенных Кланом Тремер в целом, только сам Тремер и Совет Семи могут точно объяснить ритуал. Вкратце, ритуал тесно связан с теми, у кого в жилах течет кровь Тремера (так же, как проклятие Ассамитов действует на этот Клан). Любой Тремер, принявший участие в Братании, получает клеймо Предателя, таинственный знак, поражающий чело проклятого, видимый другим Тремерам.

Однако Ритуал Предателей — это не просто неудобство. Когда Тремер впервые принимает участие в Братании, ритуал дает о себе знать весьма болезненным образом — печать Предателя загорается на лбу жертвы. Тремер испытывает мучительную боль от тавро, прижатого к его плоти. Ходят слухи, что в некоторых случаях предатели-Тремеры сгорали в лучах пламени и погибали, но это эти истории всегда рассказывают знакомые с Дитятей таинственного странника или столь же отдаленные источники.

Однажды выжженная, печать Тремера-предателя остается бледно-черным пятном, искажаемым словно бы мерцанием горячего пепла. Хотя увечье проходит к следующей ночи, мерцание пламени остается видимым каждому Тремеру, который может его увидеть. Даже если сам Тремер очистит себя от кровных уз Винкулума и потому отвергнет Братание, печать останется навсегда.

Любопытно, что Ритуал Предателей не оказывает воздействия на тех редких Сородичей, которые неуязвимы для Уз Крови — в теории, поскольку нет такого Братания, которое свяжет таких особей, ритуал не даст эффекта. Ходят слухи, что один или два представителя антитрибу открыли способы скрывать на время печать, но если это так, подобные тайны должны были уйти вместе с ними в их погребальных кострах.

В 1998 г. Горатрикс созвал все свое потомство на встречу в Мехико. Прибыли все Тремеры Шабаша. В огромном пожарище погибли все Тремеры-анти-

Последний из Антитрибу

Как написано выше, никто из антитрибу не пережил «чистку» Тремера. Вся Линия Крови погибла в огненном апокалипсисе. Предположительно это касается всех героев из Тремеров-антитрибу: они обращены в пепел вместе со своими братьями во время «чистки».

С одной стороны, вы не будете играть в ВтМ, если не вынесете ничего из страшных и беспросветных историй, заканчивающихся трагедией. С другой стороны, нехорошо просто говорить игроку «Прости, ты больше играть не можешь». Рассказчики могут позволить герою выжить, возможно — как одному из последних Тремеров -антитрибу. Более обоснованная попытка — включить эти события в продолжающуюся хронику; дайте герою возможность выполнить какую-нибудь важную задачу или решить какие-нибудь проблемы перед тем, как он встретит свою окончательную гибель, а затем дайте игроку открыть новую страницу — с другим героем.

Конечно, всегда можно решить оставить несколько представителей антитрибу, но если в каждой хронике будет по одному из «последних Тремеров-антитрибу», то чем они отличаются? Это Мир Тьмы — лучше оставить их страшным доказательством грядущей Геенны.

Никаких Путей просветления? Никаких линий крови?

Даже, несмотря на то, что Тремеры не столь суровы, как могут думать некоторые, они очень недолго терпят отклонения. Маленькие грешки вроде общения с независимыми Кланами или положения Анарха могут быть прощены. Полноценное идеологическое или сверхъестественное отчуждение — нет.

Немного Сородичей ожидают, что Тремеры следуют Пути просветления, очерченного вокруг Кодекса их Клана. Если некоторые новообращенные довольно усердны в заботе о целях Клана, мало кто из них действительно будет перестраивать всю идеологическую часть мировоззрения под Кодекс Тремеров. В конце концов, Кодекс служит практическим путеводителем по жизни, а не списком заповедей. Кто-нибудь, возможно, может подчиняться Клану Тремер и постепенно скользить в объятия Зверя — как это происходит со многими Старейшинами Клана по прошествии веков.

Подобным образом, в свои ранние ночи Тремеры проводили опыты с Линиями Крови. Горгульи остаются (редким) удачным вариантом, но они не одиноки. Тремеры-Телявы Темных Веков создавали слишком много суеты, а Тремеры- антитрибу были, конечно, омерзительным отклонением. Учитывая эти провалы, Тремеры не заинтересованы в дальнейшей поддержке отклоняющихся от нормы родов.

трибу; остались лишь колонны из пепла, говорящие об этой истории. Поистине, прибыл сам Тремер. С помощью могущественной магии он овладел телом Горатрикса, а затем уничтожил тех, кто посмел предать его род.

Тремеры Шабаша нашего времени

Ничто не мешает Тремерам влиться в ряды Шабаша. Конечно, за исключением их собственной совести, тех, кто выше них, угрозы охоты, исходящей от всей Камарильи, отсутствия в Шабаше каких-либо союзников, кровожадных Цимисхи и Салюбри- антитрибу…

Теоретически, Тремер может переметнуться в Шабаш как только захочет. Однако Тремеров-антитрибу, отдельной Линии Крови, основанной Горатриксом, более не существует. Тремер, пробравшийся в Шабаш (и выживший…), так же страдает от Ритуала Предателей, если примет участие в Братании, но он не есть представитель антитрибу. Скорее, он просто Тремер, зависимый от Шабаша.

Тремеров в Шабаше вряд ли много; не то чтобы Шабаш может много предложить относительно консервативным Колдунам, и не то чтобы Тремер может ожидать утешения и укрытия среди подобных чудовищ, в то время как его собственный брошенный Клан начнет на него охоту. Тремер, предумышленно решающий присоединиться к Шабашу, отказывается от всей мощи родного Клана и заменяет ее врагами — возможно, именно потому немного Тремеров в наши дни перешло в лагерь противника, особенно после впечатляющего исчезновения антитрибу. Конечно, ничто не запрещает Сороди-

чу-Тремеру иметь дела с Шабашом на собственных условиях. Ходит много слухов о Тауматургии Шабаша, добирающихся до Тремеров Камарильи, и если Окончательная Смерть будет наказанием за каждое дикое обвинение в «связях с Мехико» — что же, Клан просто не будет столь перенаселен, как сейчас.

Кое-какие слова

Выполняющие ли просьбы Сородичей-не-Тремеров о чародейских услугах, пробирающиеся ли сквозь склеп находящегося в торпоре Старейшины в поисках крови либо просто терпящие ежегодное собрание в Элизиуме, Тремеры не чужие своим собратьям-Сородичам. Конечно, взаимоотношения с ними могут разниться в широких пределах, но в природе Сородичей есть ксенофобия и предвзятость. Потому неудивительно, что у многих Тремеров сложилось мнение о своих братьях и сестрах по крови — даже тех, кого они никогда не встречали…

Камарилья

«Мы основали Камарилью. Конечно, Тореадоры приводили красноречивые доводы в пользу ее создания, а Вентру стойко защищали ее основы, но за каждым троном стоит какая-то сила. Поищите в любом сильном домене — вы обнаружите присутствие Тремеров. Прочтите истории, и осознайте, что Камарилья никогда не выжила бы без нашего вмешательства в схватку с Ассамитами, без нашей магии, повернутой против Шабаша, и без нашего политического могущества, управляющего другими Кланами.»

«Определенно, в Камарилье есть толк. Маскарад защищает нас от страшного возмездия со стороны человечества; если думаете, что люди слабо отреагируют на вампиров, — подумайте о том, как большинство из них отнесутся к вампирам-волшебникам. Векодавняя система положений держит бунтарей под контролем, развивает сотрудничество и дает нам стабильное общество.

Кроме того, Камарилья во многом подражает устройству нашего Клана.»

«Даже несмотря на то, что они наши союзники, у нас есть секреты, которые Камарилья не должна узнать — никогда. Наша мощь может защищать Камарилью, но раскрытие наших тайн порвет ее на куски. Дабы защитить Камарилью, мы должны скрывать истинное наше могущество и поворачивать каждый ее ресурс к нашей выгоде, как раз так, чтобы она слепо и не зная о том идет под нашим руководством.»

Шабаш

«Жалкий, чудовищный, вероломный — Шабаш представляет собой дикую, неуправляемую часть нашего вида. Это форма, принятая зарождающимся Зверем. Любой послушник расскажет об опасностях большой силы без должного контроля. Шабаш передал бы силу Старейшин неопытным новообращенным или кровожадным маньякам, а затем объявил бы, что такое «освобождение» спасет мир.»

«Конечно, их крестовый поход против Патриархов противопоставляет нас им, поскольку все мы верно служим Тремеру. Но наш основатель доказал, что даже над Патриархом можно взять верх, при условии, если это осуществляется в результате тренировки, подготовки и всеобъемлющего самообладания.»

Бруха

«Была бы у них хоть толика мужества вдобавок к их убеждениям, все Бруха присоединились бы к Шабашу. Они и так уже переполнили себя злобой на Камарилью, одновременно присваивая себе ее преимущества. Как и многие другие любители свободы…»

«Бруха служат великолепным примером необходимости должной организации. Просто покажите любому непокорному Дитяте Бруха — и вопрос закрыт. По прошествии 10 тысячелетий все, на что они способны, — оплакивать свою утерянную духовность и проламывать друг другу черепа. Какое наитупейшее стадо! Конечно, это значит, что они, возможно, не смогут достаточно хорошо сплотиться, когда нам надо будет действовать.»

Малкавиан

«Какая занимательная проницательность! Каждый Малкавиан неповторим, но все они связаны своей общностью иллюзий. Ни один Малкавиан не предсказуем, и они могут резко ожесточиться друг против друга, прямо как наши самые несдержанные новообращенные, хотя они по-прежнему видят дальше — и более отчетливо, — чем позволяет наша самая сильная Таумаургия. Возможно, путь нашего Клана лежит примерно в том же направлении, что и их — соединенные, но разнообразные, каждый неповторим, но все сплочены одной связью. Без безумия, конечно.»

Носферату

«Не недооценивайте обитателей канализаций. Каждый — опытный специалист по выживанию; они должны быть такими, дабы преодолеть недостатки их отвратительной внешности. Они знают много тайн — жаль, что претендуют и на наши тоже. Надо предпринят кое-какие предосторожности, но Носферату могут быть превосходными союзниками. Они, конечно, знают слишком много, чтобы всегда доверять нам, но этого следовало ожидать.

И помните — информаторы всегда в первых рядах тех, кто должен умереть, когда разгорается война.»

Тореадор

«Дилетанты, доведенные до отчаяния! Тореадоры были бы смешны, если бы не обладали таким влиянием. Сочетание их связей со смертными и их влияния в Камарилье делает Клан в целом вызывающим опасения, но отдельных личностей легко умиротворить до покорности. Их мимолетные вожделения делают из них отличных пешек; дайте им что-нибудь незначительное, а затем используйте их обширные связи, пока они играются с побрякушками.»

Вентру

«Странным образом, Вентру во многом наши братья по оружию. Если Вентру представляют собой лордов, которые ведут Камарилью к ее следующей ночи, мы стоим на местах их осторожных советников и мудрецов. Вентру с радостью примут бремя лидерства и станут мишенью, просто выполнить свои «обязанности». Тем временем мы предлагаем советы и поддержку, собираем выгоды с положения Вентру и остаемся не придавленными весом их судьбы.»

Каитифф

«Крайняя мерзость — с каждым Сиром, который настолько туп, чтобы неверно обучить Дитя, надо поступать очень жестко. Сами по себе Каитиффы ставят под удар Маскарад своей невежественностью, угрожают обществу своей любовью к диаблери и создают, ввиду неизвестного их количества, в остальном прочное равенство. Конечно, они страстно жаждут признания, так что скажите им пару теплых слов и используйте, но вымойте руки после того, как закончили.»

Ассамиты

«Возможно, наши самые тревожащие противники. Мы одержали над ними победу, но они вернулись из изгнания более могущественными, нежели прежде. Ступайте осторожно; их длинная память и еще более длинные ножи все еще жаждут нашей крови в уплату за проклятие, которое мы наложили на их Клан. Похоже, в их Клане хранится больше силы, чем мы когда-то думали. Когда мы низвергнем их в Ад, мы раскроем секреты, которые они скрыли от нас.»

Гангрел

«Бабушкины сказки утверждают, что животные ощетинились, окружив колдунов. Определенно, Гангрелы нас не любят; возможно, к лучшему, что они пошли своим собственным путем. Мы слишком хорошо помним все их схватки с нами, в густых лесах, во время первых ночей Клана. В них нет понимания поисков знаний или цивилизованности. Эти дикари исчезают — как и крестьянские легенды, породившие их.»

Равнос

«Паяцы, ловкачи и, наконец, бесполезные отбросы… Равнос ценен более Каитиффа лишь потому, что он знает, когда делает что-то неправильно. Дайте им поиграть в их бирюльки, но если кто-нибудь из них попытается вас одурачить, решительно сокрушите его и сделайте из этого пример.»

Джованни

«Их ограниченная осведомленность не может быть сравнима с нашими разнообразными дарами. Вырождающиеся и обращенные внутрь себя, они, может, и разбираются в призраках, но делают это лишь в силу своей извращенного богатства, а не в силу истинного понимания основ вселенной. Не обращайте на них внимания.»

Сетиты

«Сравнение Сетитов со змеями остается уместным; с Сетитом нужно быть столь же осторожным, насколько осторожен смертный, имеющий дело с ядовитой змеей. Хотя они кажутся бездеятельными и довольными, они укусят без предупреждения. Сетит может предложить наилучшие сокровища, но в итоге плата окажется выше ожидаемой, переверните ситуацию — возьмите то, что они предлагают, а затем позвольте их морально несостоятельным натурам предать самих себя.»

Другие создания во Тьме

Усердное изучение оккультизма означает, что Тремеры обладают большей информацией об остальных сверхъестественных созданиях, нежели другие Сородичи. Это все же ограниченный источник, но, по крайней мере, у Тремеров есть некоторые мысли по поводу того, что происходит по ту сторону мира бессмертных. Или им нравится думать, что это так…

Люпины

«Вервольфы чрезвычайно опасны, насколько мы запомнили со времен наших схваток в землях за лесом. Не полагайтесь на Дисциплины в том, что они спасут вас, — избегайте их, исчезните, если можете, пожертвуйте послушником или служителем, чтобы замедлить их. Они ответят на нашу Тауматургию собственными фокусами, и даже разгневанный Бруха не может физически противостоять им. К счастью, в городах они редки. Если вам надо иметь дело с Люпинами, наймите какого-нибудь другого Сородича, чтобы он делал это от вашего имени.»

Маги

«Говорят, когда-то мы были магами. Куда они ушли? Волшебники древних времен не выжили — по крайней мере, не так, как мы. Цена бессмертия, может, и чрезмерно высока, но другой вариант, кажется, был — исчезновение.»

Призраки

«Духи умерших мало с нами общаются. Мы создаем достаточно призраков своими кознями; не стоит навлекать их гнев. Конечно, их бессильная ярость в нижних царствах мало значит. Они достойны внимания лишь, как пешки Джованни.»

Феи

«Кодекс запрещает общаться с феями. Архаичное замечание, если принять во внимание, что даже наши Старейшины считают фей ничем иным, как сказками из Европы Темных Веков.»

Охотники

«Заботьтесь о Маскараде, или вы рискуете заслужить внимание живых. Некоторые из них, похоже, имеют на своей стороне саму божью ярость. Маги ли они нашего времени? Или — месть Создателя, имеющая целью уничтожить тех, кого Он проклял так давно? Или они — просто спятившие люди с бейсбольными битами и суевериями? Они умрут, как и все остальные, когда выкипит их кровь.»

Новые особенности и силы

Ни одно обсуждение Тремеров не будет завершено без упоминания об их неповторимых способностях. Сама Тауматургия — гибка и сильна, отражает личность Тремера. Однако это не просто инструмент, которым распоряжается Клан. Ниже приведены некоторые дополнительные сведения о других дарах — или проблемах, — зачастую уникальных для Тремеров.

Дисциплины Тремеров

Многие Сородичи полагают, что Тауматургия — это все, чему учатся Тремеры. Они считают, что Тремеры используют Тауматургию в ущерб другим Дисциплинам, что ни один Тремер никогда не умножит свои силы без чародейских умений, и что другие Дисциплины — Прорицание и Доминирование — бедные родственники магии крови.

Конечно, любой Тремер, достойный Витэ в его жилах, признает, что это неправильно. Дисциплины дают внутрен-

Необязательная система: Чародейский взгляд (•• Прорицание, • Тауматургия)

Рассказчикам: используйте эту систему по своему усмотрению, если хотите провести различия между энергичной магией смертных и холодным догматом Тауматургии Тремеров и другого волшебства Сородичей. Точно так же, как некоторые Сородичи могут чувствовать ауры, окружающие живых или бессмертных, некоторые очень чуткие Тремеры разработали дар распознавать признаки применения Тауматургии, магические вспышки, отбрасываемые другими, видимы Восприятием Ауры, но с помощью Чародейского Взгляда Тремер может увидеть нечестивую силу магии крови. При достаточных оккультных знаниях Тремер может быть способен распознать штрихи силы, чтобы выяснить, с каким именно родом магии он столкнулся.

Тремер, использующий Чародейский взгляд, видит силы магии крови как пульсирующие, вязкие полосы алой жидкости, отличающиеся от искорок, подчеркивающих использующего живую, движущуюся магию, поскольку магия превращает Витэ в топливо для извращенного проявления проклятия бессмертия, наблюдатель видит связь между тауматургическими составляющими и итоговым волшебством. Например, чародей, использующий Привлечение Огня, вполне может представляться держащим в руках переплетающиеся кроваво-красные нити, мерцающие до тех пор, пока они не загорятся пламенем, а заколдованный нож — показаться обладающим нездоровым, кровяным блеском.

Подобно схожей Дисциплине Прорицания, Чародейский Взгляд не является силой, используемой постоянно или ненароком. Некоторые магические варды — особенно колдунские — могут угрожать разуму Тремера, использующего этот взгляд. Говорят, некоторые места Восточной Европы наполнены нездоровой мощью, полностью выжигающей взгляд Тремеру, который взглянет на них без защиты. Умные Тремеры ограничивают применение своему Чародейскому Взгляду на местах или предметах, находящихся, как они уверены, под влиянием крови, но требующих более ясного представления об особенностях.

Система: Включение Чародейского взгляда такое же, как применение Восприятия Ауры. Фактически он расширяет эту силу; те, у кого нет Чародейского Взгляда, пропустят мелкие нюансы мертвой магии, а те, кто обладает этой силой, обнаружат, что способности их Восприятия Ауры повышены. Однако, как и при любом применении Тауматургии, провал в броске активации стоит потери одного постоянного пункта Силы Воли.

Находясь под воздействием Чародейского Взгляда, герой может разгадать другие проявления магии крови в пределах его взгляда. Бросок Восприятия + Оккультизма (сложность 8) предназначен для определения успеха героя в понимании следствий применения какого-либо рода магии крови. Если с этим эффектом герой знаком — например, если кто-то осуществляет Кражу Витэ и герой знает эту силу, — для распознавания его достаточно одного успеха. В других случаях набранные успехи определяют глубину понимания героя: с одним успехом он может понять основную мысль следствия, например, служит оно для борьбы или для ворожбы; с тремя или более успехами он, возможно, сможет точно понять, для чего оно предназначено.

Чародейский Взгляд замечает формы силы, неотъемлемо присущей заколдованным вещам или вардам, при условии, что они есть производные магии крови. Таким образом, Тремер может заметить вард и определить, для отпугивания кого он создан, или заметить, что на объекте есть какой-то вид магии крови, например, Привлечение Сосуда Передачи. Ритуалы этим взглядом обнаруживаются — как во время проведения, так и до тех пор, пока действуют их следствия, — так что Тремер может сказать, осуществлял ли кто-либо ритуал вроде Отведения Деревянной Погибели или Шаги Вселяющего Страх.

Наиболее важно то, что Чародейский Взгляд позволяет применяющему его обнаружить все виды вампирской магии крови; полностью одинаково видны Тауматургия, магия Сетитов или Ассамитов и колдунское волшебство. Напротив, Чародейский Взгляд не распознает «обычные» следствия применения магии, вроде заклинаний, используемых смертными (хотя Восприятие Ауры все же обнаруживает эту магию как мерцающую, сверкающую энергию). В любом случае, для изучения этой силы необходимо Восприятие Ауры, так что различия тут если и заслуживают внимания, то лишь незначительного. Изучение этой силы стоит шести очков опыта.

Система МЕТ: необходимы Основы Прорицания, Основы Тауматургии и три очка опыта. Применяя Чародейский Взгляд, Вы сможете замечать применение любой магии крови — Тауматургии, колдунского волшебства, колдовства Ассамитов или Сетитов, или более обособленные формы, вроде ритуалов. Вызвать этот взгляд можно в любое время (субъект должен быть в сознании, способен тратить кровь и так далее), и Вы тут же заметите любые используемые ритуалы, любую магию крови в процессе применение и все предметы, зачарованные магией крови. Если Вы хотите определить особенности следствия, вам надо провести Неподвижное Умственное Соревнование со сложностью восьми Особенностей и использованием для повторных испытаний Способности Оккультизм. Если Вам выпал успех, субъект должен раскрыть Вам название применяемой силы. Если это сила, которой Вы обладаете, предполагается, что вы знаете, как она работает, и вы также можете определить ее цель. Иначе субъекту нужно только назвать имя этой силы.

За каждый ход Вы можете изучить таким образом только одну силу, так что даже если Вы заметили семь действующих следствий чародейства, Вы можете сосредоточиться только на одном из них за раз. Этот уровень концентрации требует от Вас обычного действия и не может быть достигнут быстрее Стремительностью или схожими силами.

Если Вы захотите сохранить Ваш Чародейский Взгляд в действии более чем на один ход, Вы можете потрать на продление действия силы Умственные Особенности. Тратой одной Умственной Особенности в начале каждого хода Вы сохраняете силу включенной. Если вы позволите силе отключиться, Вам для ее позднейшего обновления надо потратить Особенность Крови. Если Ваш ходы не связаны с битвой, сила длится минуту и позднее может быть поддержана ценой одной Умственной Особенности за минуту.

Вы должны обозначить свой Чародейский Взгляд, поместив пальцы, сложенные в V, к краям глаз. Использование этой силы окружающие сразу не обнаружат, хотя люди заметят ваш напряженный взгляд.

нюю силу, силу, с которой нельзя не считаться. Любой инструмент полезен, если его используют при решении определенного вопроса, и Тремерам подобает обладает всеми нужными средствами для разрешения встающих перед ними проблем. Может ли ловкий политикан получить больше выгод от использования Доминирования, а не Тауматургии? Узнает ли археолог больше с помощью Прорицания, нежели Алхимии? Тремеры взвешивают, где они смогут приобрести больше преимуществ.

Более того, Тремеры сталкиваются с проблемой Воли и Витэ. Тауматургия, как показывает практика,— вещь трудная и требовательная. Невезучий исполнитель может разрушить свой разум, а магия настаивает на оплате кровью. Зачем использовать ее, если другие способы могут быть более действенными и дешевыми?

Каждая Дисциплина на своем месте— это значит, что всем им находится применение. Опытный Тремер уважает гибкость Тауматургии, но также находит применение Прорицанию и Доминированию. Сочетание всех трех Дисциплин дает более обширные и устрашающие знания и гибкие возможности. Что еще лучше, все три Дисциплины полагаются на умственную стойкость, которой у большинства Тремеров в избытке. Таким образом, Сородичи-Тремеры с остротой ума могут сосредотачиваться на оттачивании всех своих сверхъестественных навыков. Тремеру не надо слишком беспокоиться о трудностях с физическими навыками или недостатке вежливого общения с обществом; его Дисциплины превосходно работают без нужды в других способностях.

Прорицание

Поскольку они — клика волшебников, неудивительно, что Тремеры обладают превосходным сознанием. Кто-то может приписать это наследию волшебников, а другие полагают, что Тремеры разработали такие навыки благодаря своему особому происхождению. Как бы то ни было, Прорицание остается основной предметной областью Тремеров; многие Сородичи полагаются на Тремеров из-за опыта в исследованиях, благодаря сочетанию таинственных знаний, волшебных средств и мистической чувствительности Прорицания.

Магические исследования: Тремеры, способные видеть ауры, могут сказать, когда используются силы магии, так что можно опознавать волшебников (возможные источники угрозы или новобранцев), некоторые волшебные предметы или ритуалы, которые приведены в действие. Это не обязательно подразумевает знание того, что происходит, но Тремер может с легкостью определить, произошло данное событие вследствие применения магии или нет. При наличии больших способностей Тремер может снять психические впечатления с предметов, что иногда может дать ему сведения о их назначении или истории. Тремер может быть способен распознать колдовство на вроде бы обычном предмете, наблюдая за ним при использовании или даже опосредованно переживая последний раз, когда его применяли, вроде снятия психических впечатлений с каменной плиты одним лишь касанием.

Политические планы: Кроме обычного чтения тайн с помощью телепатии или отделения правды ото лжи внимательным рассмотрением аур, умный Тремер может найти множество применений Прорицанию в политике. С учетом доступа к личным владениям, возможности шантажа ошеломляют, узнайте детали какого-то ужасного опрометчивого шага от куска одежды, и мэр у вас в долгу. Даже обостренная чувствительность самого основного Прорицания может быть полезна; Тремер, умеющий читать язык тела, вполне может определить какую-то потаенную вину по наблюдению за искажением черт лица жертвы или уловить предательские запахи (бездымный порох? Духи? Джин?) И, конечно же, Звездное Отображение (для истинных мастеров) годится для любого применения — глобального шпионажа на собраниях, слежения за подозрительными личностями, неожиданного возникновения для того, чтобы послать телепатическое послание прислуге, даже обезвреживания сильной системы охраны.

Безопасность: повышенная внимательность естественным образом противостоит скрытности и разведке. Трудолюбивый Тремер может достичь высот в обнаружении затаившихся шпионов и их снаряжения. Слегка обостренный слух может заметить тихий свист, указывающий на прослушивание телефонной линии, а некоторые психические впечатления могут рассказать, поместил ли шпион устройства наблюдения где-то вокруг или подслушивает в комнате. Чувствительные Тремеры могут также обнаружить Сородича, слишком сильно рассчитывающего на Дисциплину Затемнения; это — одна из причин того, что Носферату редко располагают сведениями о внутренних делах на собраниях Тремеров или в Капеллах.

Интуиция: многие Сородичи не придают значения предчувствиям и провидческим способностям, которые, похоже, развиваются Прорицанием. Тремеры, с их длительным знакомством с ворожбой, эти способности используют. Оккультное образование учит Тремера замечать внезапные мурашки, ползущий по позвоночнику страх, дежа вю и другие необычные состояния ума. Некоторые Тремеры даже оставляют в журналах пометки о своих необычных предчувствиях, мечтах или видениях. Часто пророческие ощущения могут быть правдивыми или заранее предупредить об опасности.

Доминирование

Большинство Сородичей-Тремеров обладают стремлением к власти и успеху. Сложите их естественную уверенность в себе и волю — волю, достаточно сильную для того, чтобы подчинить само проклятие Каина своим желанием, как явствует из Тауматургии, — и знание Тремерами дисциплины Доминирование станет неудивительным. Опытные Тремеры приписывают Доминирование гипнотизирующему взгляду, либо утверждают, что Сородич пристально вглядывается в зеркала души — и контролирует саму волю божьего мщения своим бездушным телом. Более современные Тремеры стремятся связать Доминирование с естественным захватом власти в сочетании с людским страхом

перед хищной природой бессмертных. В любом случае, Сородич явно приобретает неестественную власть над своей жертвой. «Позвольте им ненавидеть, поскольку они боятся», — как сказал один беспощадный римский император.

Многие Сородичи считают Доминирование вульгарной и бестолковой Дисциплиной. Однако опытный пользователь может быть довольно коварным, и нельзя отрицать напрямую действенность этой силы. Однако Доминирование приводит к тому, что ставит людей в положения, к которым они иначе никогда бы не пришли, что может вызвать сложности — от того, что жертва удивляется провалам в памяти, до внимания со стороны друзей к тому, как их приятель внезапно и резко изменил свое поведение. Доминированием также нельзя заставить кого-то преступить через внутренние убеждения, так что его лучше всего использовать для дополнения или усиления более общих видов манипуляции.

Действия при дневном свете: большинство вампиров, надеющихся действовать днем, должны работать через посредников. Тремеры сталкиваются с теми же ограничениями, но Доминирование помогает делать союзников более послушными и предсказуемыми. Взамен того чтобы оставлять указания ошибающемуся и ненадежному союзнику, некоторые предпочитают отдавать приказы его подсознанию. Например, дайте подробные указания с приказом подчиняться. Или добавьте немного воспоминаний, которые накроют дневную рутину и заставят жертву делать то, что Вам хочется. Нужно, чтобы она отправила за Вас письмо? Просто заставьте ее «помнить», что она собиралась переслать письмо, лежащее в ее кармане, как только она проснется утром. И конечно, Одержимость — сильная вещь; сочетайте ее с ритуалом Пробуждения с вечерней свежестью, и Тремер сможет оставаться бодрствующим в короткий отрезок дня и выходить наружу, не сильно страдая от солнечного света, и даже опосредованно получать удовольствие от утерянных смертных утех вроде еды и секса.

Торговля влиянием: хотя частое применение Доминирования вызывает тревогу (что случится, если не получится? Или если его воспоминания вернутся в тот момент, когда он выступает с обращением к старой доброй партии, правящей городом? Или если приказ будет исполнен неправильно?), периодическое использование Доминирования помогает в укреплении влияния. Сородич может использовать измененные воспоминания, вносить в память сведения о дружбе и взаимодействии, которые помогут в дальнейшем общении. Он может просто вызвать небольшое желание, так что жертва с большей вероятностью сделает что-то, что она намеревалась сделать — «Вы можете простить это небольшое нарушение, не так ли, господин полицейский?» Долее длительные способы применения Дисциплины возможны даже при наличии небольшого опыта, поскольку если уж простака однажды убедили что-то сделать, его согласие позволит действовать так же и дальше. Заставьте члена городского совета принять взятку, и он будет брать их и дальше. Убедите швейцара помочь Вам, и он запомнит Вас как лицо, которому можно доверять.

Неумолимый Джихад: использование физических Дисциплин часто вызывает симметричный ответ. Сородичи, поднимающие кулаки, усиленные Могуществом, друг против друга, быстро обнаруживают, что другие Сородичи сплотились с целью сокрушить того, кто может таким явным образом стать угрозой. Силы Доминирования, используемые втихую, могут быть почти незаметными и не столь угрожающими. Нападите на другого Сородича со Стремительностью, и Гарпии будут шептаться о дурном нраве и грубом поведении; тщательно обработайте другого Сородича Доминированием — и получите завистливое одобрение от равных Вам за умный ход, даже если его раскроют. Конечно, другие Сородичи терпеть не могут быть объектом таких козней, но если они оказываются в неоплатном долгу или унижены до уровня потери положения, они не так уж и много смогут сказать по этому поводу, не так ли?

Наведение Маскарада: ни одна Дисциплина не поможет устранить небольшие трудности с Маскарадом так же действенно, как Доминирование. Как опоры Камарильи, Сородичи-Тремеры могут использовать свою силу Доминирования для того, чтобы заставлять свидетелей забывать или лгать, вживлять им фальшивую внешность или заставлять их помогать в заметании следов. Добавьте ее к долгу, и Тремер может быстро получить большую выгоду от неосторожного Сородича, особенно угрожая «высвободить» определенные воспоминания или неосторожные события так, что Принц или Шериф о них узнают.

Грааль Оберона (••••• Доминирование)

Манипулирование памятью дает действенные средства для приобретения влияния, защиты секретов или запугивания. Применяемые с осторожностью, эти способы могут изменить побуждения и создать легкие изменения в личности жертвы. Однако иногда нескольких небольших перемен недостаточно, и когда помехой оказываются целые ночи воспоминаний, легкое 15-минутное изменение не годится. Старейшины-Тремеры могут быть опытными интриганами, но иногда даже им приходится прибегать к грубой силе. Удаленные непокорные воспоминания, таинственным образом забытые вечера — слухи утверждают, что некоторые тремеры могут и это, и более того. Но кто смог бы это вспомнить? Грааль Оберона служит окончательным и действенным средством от мешающих свидетелей. Забывчивый Разум может за раз удалить или изменить только малые разделы памяти, но у Грааля Оберона таких ограничений нет. Одно его использование может смыть целую ночь. Тремеру надо только дотронуться до жертвы во время зрительного контакта (даже легкая одежда этому не воспрепятствует). Все от захода солнца вплоть до момента прикосновения Тремера исчезнет из памяти жертвы. Если повезет, Тремер может даже так затуманить разум жертвы, что она не вспомнит ничего с момента прикосновения до рассвета, если уж уснет. На самом деле, жертва будет казаться действующей как обычно (за исключени-

ем, конечно же, потери всего от заката до прикосновения) до тех пор, как она проснется на следующий день или ночь, когда она поймет, что у нее нет вообще никаких воспоминаний о целой предыдущей ночи.

Те Старейшины, которые владеют Граалем Оберона, используют его лишь иногда. Прикосновение не может удалить навыки — того, кто выучил какое-то ремесло, нельзя заставить забыть его, — но может сделать жертву неспособной вспомнить, как или где она что-то выучила, или понять, что она об этом знает. Чаще всего Грааль помогает поддержать Маскарад, защитить тайны Клана и наказать того, кто нарушил Традиции Сородичей. Поскольку последствия Грааля столь сильны и очевидны, его применение — хороший способ нажить врагов, и потому он редко применяется, но, возможно, он более действенен в качестве угрозы, а не при использовании.

Система: Тремер должен войти в зрительный контакт, как и всегда при Доминировании, и дотронуться до жертвы. (Старейшина, также владеющий силой Подчинения, может использовать Грааль Оберона без зрительного контакта). Игрок бросает Манипулирование + Хитрость (сложность равна Силе Воли жертвы). Один успех вызывает затуманивание воспоминаний жертвы от заката до момента прикосновения; два успеха полностью удаляют воспоминания этого отрезка времени. С помощью трех и более успехов Тремер может «стереть» всю ночь, когда все от прикосновения до восхода солнца исчезнет из памяти. Как только жертва уснет, но это стоит одного пункта Силы Воли.

Грааль Оберона не оказывает действия при применении днем (днем для тела, осуществляющего прикосновение — Тремер не может покинуть тело в одной части света ночью и использовать Грааль с помощью одержимого сосуда в каком-то другом, залитым дневным светом куске мира). Хотя Грааль Оберона уничтожает воспоминания, он не может удалить Свойства, Способности, Дисциплины и другие Особенности. Эта сила работает против жертв с Живой памятью как обычно; против жертв, которые не спят, его способность подавлять воспоминания работает только в отрезке времени от заката до момента прикосновения, хотя использующий может и не учесть этого. Вампир, впавший в торпор, считается уснувшим.

Система МЕТ: Профессиональное Доминирование. Применение Грааля Оберона требует Физического Соревнования для того, чтобы схватить жертву, а вслед за ним — Умственного Соревнования для включения силы Доминирования. Если достигнут успех, сила удаляет все воспоминания о вечере, предшествующие прикосновению; естественно, это лучше всего срабатывает в конце вечера. Вдобавок до конца вечера жертва увеличивает Отрицательную Умственную Особенность Забывчивый в 3 раза. Трата Особенности Силы Воли увеличивает силу так. Что жертва не вспомнит ничего о вечере после следующего сна. Поскольку эта сила основывается на хорошем отыгрыше со стороны жертвы, рассказчику следует быть внимательным при ее применении. Все вышеописанные ограничения также применимы — ни одни Особенности с помощью этой силы нельзя удалить, и жертву нельзя заставить потерять навыки.

Тауматургия

Естественно, изучение Тауматургии — особенность Тремеров; их применение ее жутких тайн, несомненно, определяет весь Клан, по крайней мере для тех, кто снаружи него. Хотя Дисциплина Тауматургии, несомненно, сила завидная и гибкая, она не обязательно определяет внутренние дела Тремеров, и любой новообращенный, полагающий, что Тауматургия замещает необходимость здравого смысла, не задержится надолго в этой не-жизни.

Тем не менее, направленное изучение дает плоды, и века упражнений Тремеров создали навыки, которые другие Кланы ни повторят, ни вообразят. Скрытность, углубление в упражнения и порочное стремление хранить смертельные таинства укрывают наиболее ценное имущество Тремеров от надоедливых Сородичей. Шифры и допущения скрывают формулы, а некоторые Тремеры даже преследуют и убивают Сородичей не-Тремеров, изучающих Тауматургию — действительно опасная практика.

Благодаря удивительной гибкости Тауматургии теоретически возможно почти что все. Большинство новообращенных не смогут овладеть более чем несколькими обычными Путями и ритуалами — но и над этими навыками не стоит смеяться. Действительно, здравое изучение Тауматургии может иметь множество преимуществ.

Расследование: самые обрывочные силы Пути Крови позволяют достичь удивительной точности и прослеживании родословной Сородича. Тремер может с легкостью давать «верительные грамоты» гостям города; не один Принц без промедления предавал казни врага Тремера, опираясь лишь на слова чародея («Он — говорящий неправду диаблерист… убейте его!»). Возможность красть или преобразовывать кровь также снабжает Тремера возможностью доставать материалы, необходимые в таком случае.

Многосторонняя защита: скорее всего, любая группа Тремеров включает в себя членов, знающих различные виды Тауматургии и различные ритуалы. Сочетая навыки, Тремеры могут ввести в действия множество маленьких чудес с пугающей действенностью. Тремеры, знающие одни и те же ритуалы, могут увеличить их эффективность простой работой в тандеме: три Тремера с Защитой Святого Убежища могут прикрыть несколько комнат в течение часа. Группа Тремеров с различными ритуалами, вроде Плоти Пламенного Прикосновения и Отклонение Деревянной Погибели, могут наложить удивительные слои защиты на одно лицо (телохранителя или, возможно, образец).

Одолжение: силы Тауматургии непросто отразить или повторить. Что еще лучше, ритуалы предусматривают долгие последствия или предметы, которые могут использовать остальные. Сородичи, жаждущие любых преимуществ, могут обменивать блага, услуги и положение за ничтожнейшие чародейские безделушки. Истории повествуют, что некоторые тремеры могут даже научить зачаткам Тауматургии своих союзников, ценой Кровного Контракта. Кость Лжи, Отклонение Деревянной Погибели и схожие полезные применения могут быть приобретены за нужную цену и часто первая покупка совершается бесплатно.

Все Пути и ритуалы Тауматургии, приведенные ниже, используют основные тауматургические системы. Представленные на страницах 178 и 182–183 книги *Vampire: The Masquerade.* Некоторые их этих сил обновлены с использованием предыдущих редакций приложений к Vampire. Более развернутые сведения о принципах Тауматургии ищите в *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy.*

Обучение и изучение Тауматургии

Как и подобает тщательно оттачиваемому таинству, проносимому чрез века учения Клана, Тауматургия считается одной из редчайших и наиболее научных Дисциплин. Тремеры ограничивают распространение Тауматургии по многим причинам: поскольку Тауматургия дает их Клану определенные преимущества; поскольку гибкость Тауматургии позволяет Тремерам отвечать на многие другие Дисциплины; поскольку другие Сородичи могут не обладать должной силой воли для правильного использования Тауматургии; поскольку некоторые тайны, если они выйдут на поверхность, могут вызвать массовую охоту на Клан Тремер. Новообращенные Тремеры зачастую обнаруживают странное влечение к Тауматургии. Некоторые вырабатывают сноровку в области магии крови по собственному побуждению, без дополнительных упражнений, но это редко простирается далее зачатков ремесла. Ритуалы и особенно дополнительные пути требуют упражнений. В среде других Сородичей развитие Тауматургии очень затруднено — вампир должен не только запомнить и безукоризненно выполнять то, создание чего стоило веков таинственных разработок, но и обернуть само Проклятие в личный инструмент. Даже среди тех, кто обладает оккультной смекалкой для изучения Тауматургии, наставники действительно редки. В конце концов, если Сородичи-Тремеры могут считать Тауматургию личным преимуществом перед остальными Сородичами, нет смысла узнавать их тайны; если другой Сородич попытается сам обучиться Тауматургии, ему подобным же образом не стоит раскрывать такие умения. В книге правил *Vampire: The Masquerade* отмечено, что изучение Тауматургии может занять вплоть до 10 лет подчиняющих кровь ритуалов (см. ниже ритуал Унаследованная Близость). Для Сородичей-Тремеров зачастую позволительно иметь одну или две точки в Пути Крови, просто для подсознательной тренировки. Остальные герои не должны обладать Тауматургией без исчерпывающего объяснения со стороны игрока. Более того, рассказчик должен ощущать себя в своем праве при отказе героям не-Тремерам в обладании Тауматургией; некоторые Сородичи просто не могут пройти ее запутанными тропами без вековых попыток преодоления застарелых привычек или недостатка естественного дара. В любом случае, Сородичу не-Тремеру наверняка надо обладать по крайней мере Оккультизмом 4, у него должен быть наставник, уже овладевший Тауматургией, и долгий болезненный опыт изучения. Можно и изучить Тауматургию по книгам и томам, но помните, что такие вещи занимают

почти век у целой группы волшебников с низким поколением и столетиями за плечами, которые уже практиковали это ремесло десятилетиями в своей смертной жизни, когда первые Тремеры стали бессмертными. Такой возможностью вряд ли обладает одно лицо без выдающихся способностей и преданности делу.

Пути Тауматургии

Понимание таинственных основ Витэ, оживляющей их бессмертные тела, позволяет Тремерам с помощью Тауматургии управлять кровью изумительными способами. Даже удивительная проклятая сила других Дисциплин, конечно же, имеет границы, и Тауматургия платит за свою гибкость узкоспециализированными Путями. Каждый Путь дает власть над одной ограниченной областью таинств. Для расширения этих границ могут быть созданы новые Пути. Однако, напротив, разработка нового пути требует чрезмерного увлечения и обширных знаний, так что многие чародеи должны пополнить копилки своих знаний несколькими путями, которые их учителя распространяют неохотно или скупо. Возможно, любой чародей, выдумавший свой Путь, имеет мало желания делать свои тайны и преимущества широко известными — зачем выдавать то, за что он так упорно боролся?

В Клане Тремер многие Пути выросли из полуоформленных идей, предложенных теми, кто не был способен до конца развить их либо ушли во мрак. Плата за Тауматургию Витэ и сосредоточенностью может стать непосильной данью, так что даже широко используемый Путь (вроде Пути Крови) зачастую оказывается менее действенным, нежели более распространенные Дисциплины. По этой причине даже измененные формы Тауматургии остаются незаконченными теориями, многим попыткам поиска Путей просто не хватило технологического воплощения, либо они оказались слишком дорогостоящими, не стоящими потраченных средств и опасностей[1]. Другие, довольно действенные, вполне могут тайно храниться своими создателями и потому оказываются не имеющими широкого распространения.

Неудачные и утерянные пути

Рассказчиков с суровым или нацеленным на мелочи восприятием Мира Тьмы некоторые неудачные или вышедшие из употребления Пути могут снабдить ужасающими либо художественными отступлениями от истории, касающейся Тремеров. Возможно, герой-Тремер хочет создать свой собственный новый Путь — и обнаруживает, что кто-то уже обрабатывал сходную мысль — с мрачным итогом. Возможно, у Тремеров есть новый Путь, довольно мощный, но также очень изнуряющий, и они не расположены к его применению без нахождения способов его улучшения. Путь может просто выйти из общего предпочтения и использования вследствие устарелости — зачем суетиться с Путем, увеличивающим скорость передвижения в век автомобилей и реактивных самолетов? Любой из них может быть любопытен героям, нацеленным на ок-

[1] Обычные проблемы взаимодействия конструктора и технолога. Все как на родной кафедре.

культизм. Герой может собирать устаревшие или «утерянные» знания, либо намереваться закончить Путь, у которого завершен лишь первый или второй уровень. Утраченные Пути также могут дать представление об их создателях («Почему мой наставник потратил два месяца от 1780 года на попытки построить Путь, дающий власть над насекомыми?») или иметь сильно ограниченные приложения, которые просто не нужны при нынешнем положении дел, но дают представления об исторических событиях («Что же, этот Путь определенно увеличивает защитные способности, но только в замках площадью по меньшей мере два акра»). Помните, Путь не обязательно должен быть завершенным или всемогущим изделием; только то, что Тауматургия гибка, не означает, что она непогрешима. Возможно, существует больше неудачных Путей, нежели завершенных, и нить «проваленных» Путей может быть удавкой на шее бесталанного Тремера. Напротив, придание старому неудачному Пути успешного нового облика (вроде Пути Молниеносной Стрелы, см. ниже) может принести большие почести внутри Клана.

Путь молниеносной стрелы

Тремеры Средних веков ставили опыты с укрощением самой молнии, но их понимание ее оказалось лишь обрывочным. Без знаний об электричестве чародеи могли только полагаться на простую способность хранить и выделять энергию. Более того, другие Пути, вроде Привлечения Огня, оказались более полезными в битве за определение места Клана. По этим причинам Путь Молниеносной Стрелы ушел во мрак Темных и Средних Веков и оставался запрятан в колдовских книгах[2] вплоть до Викторианской эпохи.

Рождение науки и понимания электричества воскресило Путь Молниеносной Стрелы — сочетание мистической астрологии с разумным пониманием позволило чародеям воссоздать и перенаправить его положения. Более чудотворцы не обладали лишь определенным ограниченным умением в заряжании себя энергией молнии; теперь они могли образовывать дугу, сосредотачивать и управлять самой стихией! Более старые исполнители тратили минуты на собирание энергии, необходимой для зарядки снарядов их Пути, но современные маги могли собрать электричество за жалкие секунды и направлять его по своему выбору. Когда чародей собирает энергию Молниеносной Стрелы, он зачастую дополнительно получает эффект из области электричества: между его пальцами могут играть искры, либо может показаться, что его руки окружает багрянистое сияние — как предтеча грядущего шторма, могучие залпы часто вызывают что-то вроде ярко горящего остаточного изображения, вроде фотонегатива, когда мощная молния создает резкий контраст с окружающей тьмой.

* Искра

Чародеи-новички могут создать небольшой статический заряд, достаточный для создания заметного треска при прикосновении. Такой залп представ-

[2] В оригинале grimoires (фр.) — колдовские книги.

ляет собой незначительную угрозу для здоровых мишеней, хотя энергия может разрушить чувствительную электронику или оглушить невезучую жертву.

Система: чародей просто дотрагивается до жертвы (после необходимых траты крови и броска игроком Силы Воли) и высвобождает искровой разряд. Электричество может высвободиться из любой части тела колдующего, так что чародей может доставить неприятный сюрприз тому, кто его трогает. Образовавшийся разряд вызывает два кубика ущерба от электричества (обычно летального). Время, требуемое для высвобождения электричества, различается в зависимости от набранных успехов: с одним успехом для накопления энергии вампиру может понадобиться от одного до трех ходов; с тремя — только пара секунд; с пятью — это происходит мгновенно. Колдующий должен использовать силу сразу же после использования магии.

Система МЕТ: прикосновением Вы можете создать один трескучий залп статического электричества. Если Вы решите использовать эту силу совместно с прикосновением (против лица, на которое Вы нападаете, или кого-то, кто Вас бьет, или просто против кого-то, дотронувшегося до Вас), просто щелкните пальцами — цель получает один летальный уровень повреждений и оглушена до конца хода.

** Освещение

Новообращенные иногда непочтительно называют этот эффект «40-ваттным Тремером» — пока не почувствовали на себе его действие. Чародей привлекает достаточно электричества,

чтобы покрыть свою кисть или руку дуговыми молниями. Этой мощью можно зарядить аккумулятор или на короткое время запустить небольшое устройство, или даже оставить неприятный ожог тому, до кого дотронулись.

Система: каждый успех, набранный игроком в броске Силы Воли, переводится приблизительно за один ход в силу, достаточную для зажигания нескольких лампочек или запуска небольшого электрического прибора. С другой стороны, чародей может прикосновением повергнуть кого-либо в шок, как при использовании силы Вспышки, но причинив при этом четыре кубика (Летального) урона от электричества; такое применение немедленно высвобождает энергию. Однако ток, созданный этой силой, недостаточно силен для того, чтобы пройти через неидеальные проводники, и просто вызывает электрические дефекты в необработанных металлах, дереве или других материалах — в виде прогара. Чародей может также позволить электричеству сверкать вокруг его руки, глаз, головы и так далее; таким образом создается освещение, примерно равносильное свету неяркой лампочки, и, конечно, дает прибавку в два пункта при бросках Запугивания против неуверенных жертв (вроде смертных). В сочетании с броском Ловкость + Ремесла (сложность 7) чародей даже может использовать свои пальцы для осуществления черновой сварки металлов, хотя таким образом можно легко нагреть металл до уровня температур, причиняющих Усиленный урон колдующему…

Система МЕТ: Вы можете вызвать шок прикосновением, как и в случае силы Вспышка, тем самым нанеся два очка Летального урона и оставив жертву оглушенной до конца хода; иначе Вы можете создать свет или энергию — каждый ход их действия будет стоить Вам одного постоянного пункта Силы Воли. Если Вы решите создать электрический свет, Вы также получаете увеличение на один пункт Социальной особенности Запугивание. Вы также можете сварить один сломанный предмет из металла (вроде поломанного меча или разбитой двери машины) за примерно минуту работы, хотя во время ее Вы будете страдать от одного очка Усиленного ущерба.

*** Очередь мощи

Чародей подобно мрачному грозовому облаку хранит в себе затаившуюся ярость молнии. Хотя вампир не может создать или направить разряд с мощью или точностью, достаточными для высвобождения настоящих электрических молний, он может проводить энергию через другие вещества или даже накапливать энергию из близлежащих источников.

Система: как и на предыдущих уровнях этого Пути, чародей может высвободить электрический разряд, на этот раз — вызвав шесть кубиков Летального урона; заряд существует столько же ходов, сколько успехов насчитал игрок при начальном броске. С помощью этой силы чародей также может посылать энергию через любое проводящее вещество, до которого он дотронулся; ме-

таллический меч (с металлической же рукоятью) может передавать электрическое касание чародея — молнии, так сказать, будут проскакивать через лезвие к жертве прикосновения. Чародей также может на короткое время зарядить большой прибор или продолжить заряжать небольшое устройство для продления времени его работы. Возможно, это и унизительное применение силы, но магу может понадобиться минута для того, чтобы просмотреть файлы в обесточенном компьютере, взломать электрический замок или зарядить севший автомобильный аккумулятор. Другие источники силы предлагают варианты использования: чародей может выбрать, пропустить ли через себя другие электрические мощности, если ему так хочется, что позволяет ему «выкачать» энергию из автомобильного аккумулятора или линии электропередач без ущерба для себя и вне зависимости от его собственного уровня заряда. Прикасаясь одновременно к источнику энергии и цели, чародей может вести себя как почти идеальный проводник без какого-либо ущерба для себя.

Система МЕТ: Ваши шокирующие удары, будучи более мощной версией Вспышки, (вплоть до трех) могут вызвать три очка ущерба и ошеломить цель, и могут повредить любому, который физически дотронется до Вас, так что Вы можете устроить неприятный сюрприз нескольким нападающим. Вы также можете создать энергию для поддержки работы относительно больших приборов или отводить энергию от источников. Вы можете также добавить повреждения от этой силы к воздействию того предмета, который держите в руках — например, если Вы бьете кого-то металлическим ломом, Вы наносите обычный ущерб от него и усиливаете его воздействием от Очереди Мощи. Держась за источник энергии (например, электрический провод), Вы можете передавать электричество чему угодно, до чего дотронулись, с последствиями, определяемыми рассказчиком (обычно такая сила позволяет Вам наносить дополнительный уровень Летального ущерба любому, до кого Вы дотронулись, без остальных последствий применения этой силы, или продолжать подпитку энергией без саморазрядки). Сила действует количество ходов, равное Вашему запасу постоянной особенности Силы Воли, либо до тех пор, пока не будет истрачена.

**** Ярость Зевса

Образованные чародеи могут не только накапливать электричество, но и формировать его, и перенаправлять. Вампир может испускать электрические дуги из своего тела в близлежащие цели или хранить мощный заряд, который поднимает волосы дыбом и искрится подавляемой энергией.

Система: успехи, набранные игроком, определяют число ходов, в течение которых вампир может использовать Ярость Зевса. Герой обладает полными 10 кубиками электрической силы, которые могут быть высвобождены через прикосновение или в виде искровых зарядов в любом желаемом сочетании — так что игрок может потратить четыре кубика в контактном нападении, а затем высвободить оставшиеся шесть кубиков

в виде молнии за следующий ход. Как и на предыдущих уровнях силы, прикосновение может питать или перегружать электрические устройства. Чародей направляет сильные молнии с помощью Восприятия + Оккультизма (сложность 6, увеличенная на площадь покрытия в ярдах — вплоть до наибольшей сложности 10, соответствующей площади 4 ярда).

Система МЕТ: Вы можете не только переводить энергию в три очка ущерба и оглушать противника, но и метать молнии, заряженные электрической силой, со сходными свойствами — вплоть до трех таких зарядов, по одному за ход. Вы направляете молнии, противопоставляя свои Умственные особенности Физическим особенностям противника, не учитывая металлическую броню и используя для повторных проверок Науку. Сила действует столько же ходов, сколько у Вас есть постоянных особенностей Силы Воли, либо до израсходования.

***** Глаз бури

Чародей становится движущимся, искрящимся столпом электрической мощи. Его легчающий взгляд оказывается опасным, а прикосновение — смертельно опасным. Энергия, направленная в Глаз Бури, может разорвать на куски тело смертного или эффектно взорвать все, кроме наиболее защищенных электрических узлов. Дерево, металл, пластик и сходные материалы при прикосновении взрываются, сгорают или даже сублимируют.

Система: на этом уровне мастерства вампир может разрядить 14 кубиков ущерба через прикосновение или запустить не такие большие электрические молнии, как в описанной выше Ярости Зевса. Материалы или сущности, приходящие с соприкосновение с чародеем, автоматически получают один кубик Летального ущерба за каждый ход (он не противопоставляется обычному запасу бросков и добавляется к урону от прикосновения). Искрящийся, ярко светящийся чародей становится настоящим ореолом энергии, и взглянувшие на него получают от чрезвычайно яркого света и мерцающих остаточных изображений (что может увеличить сложность выполнения большинства задач просто вследствие отвлечения внимания). Ореол рассеивается со скоростью одного кубика за ход, если его не истратят иным образом, или пока затраченное число ходов не станет равным числу успехов, набранных игроком при начальном броске.

Система МЕТ: если Вы используете Глаз Бури, Вы становитесь танцором, сплетенным из игристой электрической энергии, которая, кажется, подсвечивает сам воздух. Любой, кто взглянет на Вас, получит из-за вспышки Отрицательную Умственную особенность Рассеянный, и те, кто использует Подсвеченные Чувства, определенно перетрудят и ослепят свой взгляд. Вы можете высвобождать электрические разряды с четырьмя уровнями Летального урона в цели и ошеломлять их, используя в целом до трех таких выпадов. Сила длится число ходов, равное Вашей постоянной особенности Силы Воли, либо до тех пор, пока не иссякнет.

Путь Создания Теней

Хотя Тремеры долгое время были врагами Цимисхи, однажды Капелла португальских Тремеров XVII в. обратила свои способности на нахождение особых путей борьбы с вероломными Ласомбра из соседней Испании. Однако в нынешние ночи связи Цимисхи-Ласомбра в Шабаше означают, что Тремеры иногда должны уделять свое внимание опустошениям, производимым хозяевами теней. Более того, некоторые Тремеры с кривой ухмылкой замечают, что на каждого практикующего магию Советника-Цимисхи, помогающего Епископу-Ласомбра, найдется хитроумный Тремер, советующий коварному Вентру. С учетом недавнего переворота в противостоянии Камарильи и Шабаша, Тремерам нужен был способ затупить лезвия Шабаша. Выкопанный из пыли веков Путь Создания Теней предоставляет такую возможность, хотя и в границах, никогда не простиравшихся далеко вследствие его ограниченной выгоды. Изучающие Путь Создания Теней учатся управлять тенями, но не таким же образом, как Ласомбра. Если Создание Теней исходит из отсутствия света, то Тремеры, сражавшиеся с Ласомбра, из личного опыта получали смутное впечатление, что Власть над Тенью управляет чем-то иным — осязаемой тьмой, разновидностью абиссального ничто, выманенного в вещественный мир. Что оно сулит, даже Тремеры не знают, и немногочисленные представители антитрибу Ласомбра определенно не откровенничают

об этом. Между тем, Тремеры надеются обновить Путь до уровня управления или повторения силы Ласомбра, тихо скрывая свои провалы от влиятельных ушей Камарильи. Путь как он есть относительно слабомощен, но те, кто открыл его, надеются совершить прорыв буквально с ночи на ночь…

Этот Путь не работает у Сородичей с Недостатком: «*Не отбрасывающий Отражения.*»

* Без света

Первое правило тени: тьма пересиливает любой свет. В конце концов, каждый свет угасает и сходит на нет. Чародей-новичок может влиять на свою собственную тьму, неся жалкую смерть находящимся поблизости светилам. Огни могут мерцать и тускнеть, и даже совсем умирать, в зависимости от их силы и воли чародея.

Система: чародей может сосредоточить тьму на одном источнике света в пределах его взгляда. Можно воздействовать лишь на светила мощностью не больше чем факел, лампочки или современной неоновой рекламы, но полный успех навсегда убивает свет (лампочки и вывески сгорают; свечи потухают, но могут быть позднее вновь зажжены). успехи, набранные при броске, определяют силу угасания.

Успехи	Эффект
1	Секундное мигание
2	Отчетливое угасание на несколько секунд
3	Источник производит только тусклое мерцание странным светом в течение двух ходов
4	Источник света полностью затемняется на два хода, затем возрождается
5+	Полностью затушен

Система МЕТ: потратьте одну особенность Крови и проведите Простой Опыт. Если Вы выиграли, небольшой источник света, видимый Вам, внезапно угаснет. Если у Вас ничья, он будет заметно мерцать и угасать в течение нескольких секунд. Если вы проиграете, не будет никаких последствий. Вы можете воздействовать только на такой источник света, который можно легко удержать в одной руке и не производящий света больше, чем хорошая лампа-вспышка,— свечу, фонарь, импульсную лампу или лампочку затушить можно, а фотовспышку, прожектор или галогенную лампу — нельзя. Если источником света было пламя и Вы попытались загасить его, Вы также тушите огонь.

** Насмешка Тени

Полностью лишающая мужества сила, Насмешка Тени позволяет чародею взять под управление отдаленную тень. Симпатически привязывая ее к своему телу, чародей заставляет далекую тень подчиняться движениям тени своей собственной. Колдующий может шутить, угрожать или переходить с места на место — и заставлять удаленную тень действовать таким же образом. Если тень принадлежит кому-то, она повторяет действия чародея. Тени не антропоморфной формы стараются вести себя наилучшим образом, удлиняясь, вытягиваясь и двигаясь по подобию движений колдующего. Тень, управляемая таким

образом, не может действительно причинить вреда, как и ее источник, но это действительно оказывается устрашающим. Известен по крайней мере один случай, когда новичок-Тремер сумел унизить противника, просто заставив тень Сородича тихо издеваться над ним; когда обиженный Сородич довел дело до сведения Гарпий, над ним открыто посмеялись: «Теперь боишься собственной тени?»

Система: успехи, набранные при броске Силы Воли для этого действия, определяют, сколько ходов колдующий может управлять отдаленной тенью. Таким образом можно влиять только на одну тень за раз. Тени, оживленные таким образом, могут двигаться и даже изъясняться жестами, следуя действиям чародея, но они не могут издавать звуки или на самом деле оторваться от отбрасывающего их источника (так что если чародей уйдет, то тень будет двигаться, словно бегая на месте). Колдующий должен быть способен видеть тень, которой он желает управлять, и это должна быть естественная тень, а не созданная Властью над Тенью.

Система МЕТ: Вам надо только указать на отдаленную тень и потратить обычное время и особенность Крови для включения этой силы Тауматургии. Как только Вы вызвали Насмешку Тени, вы можете полностью управлять действиями тени, которую Вы можете видеть, до тех пор, пока сосредоточились на ней. Вы должны либо показывать ее жесты тому, кто ее отбрасывает, или уведомлять об этом рассказчика, который хочет рассчитывать на необычные действия тени. Если больше ничего не предпринято, она может служить обычным отвлечением внимания. Как и выше, эта сила не действует на Власть над Тенью.

*** Блистающая Тень

Как может появиться тень, парящая в воздухе? Обесцвечивание? затуманенность атмосферы? Дыра в пространстве? Управляющий Тремер может оторвать саму тень от окружающих поверхностей и преобразовать ее в парящие фигуры, трепещущие неподалеку. Эти рожденные из воздуха тени обволакивают колдующего и создают раздражающую ауру замешательства. Неестественное отражение выступает призрачной оболочкой, окружающей колдующего примерно на расстоянии вытянутой руки, хотя она быстро сжимается и расширяется, когда тени порхают по ее поверхности.

Система: под воздействием Блистающей Тени Тремер получает частичное укрытие из-за быстро стробирующегося движения теней. Сфера теней, окружающая колдующего, не имеет физической сущности, но расширяется и сжимается, корчится и вращается, и обычно затрудняет кому бы то ни было наблюдение за чародеем. Сложность действий, затрагивающих на чародея, включая нападения, во время влияния этой силы увеличивается на один пункт. Более того, больший вес тени помогает при нахождении в затемненных местах, давая игроку прибавку в два пункта к броскам Скрытности характера. Сфера существует в течение хода на каждый успех, полученный при броске.

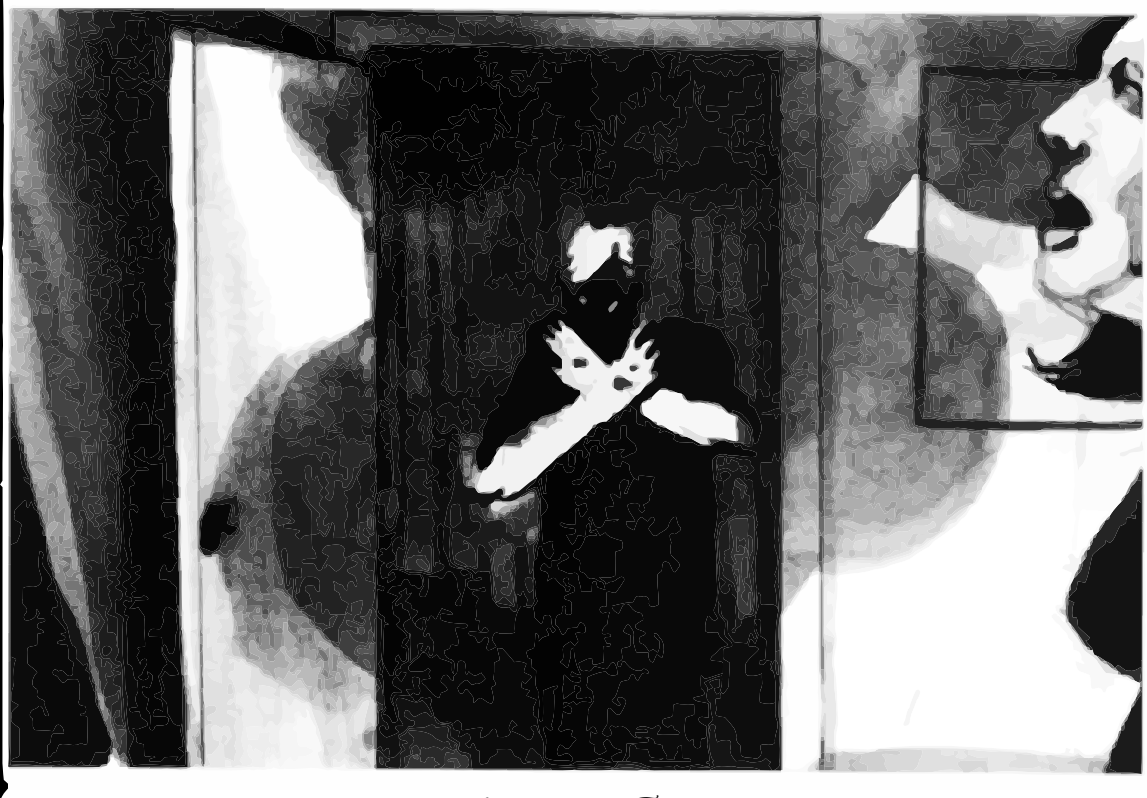
Система МЕТ: обозначьте Блистающую Тень, скрестив руки на уровне шеи, кистями с раскинутыми пальцами

наружу. Любой наблюдатель может заметить явно необычный образ. Вы получаете одну дополнительную Особенность, разрешающую любые соревнования в скрытности и при защите от любого физического нападения. Сфера существует в течение хода на каждую Вашу постоянную особенность Силы Воли.

**** Покрывало Ночи

Кажется, что тени жадно пожирают землю, как только на нее падает ночь. Куда ни падет тень, там остается сила ночи — хотя симпатическая сила, которую может вызвать Тремер, усиливает ночь в любой точке. Смертные, наблюдавшие эту причудливую силу, уходили с ощущением «тронутых», разговаривая о тенях, невозможных при настоящем свете, и неевклидовой геометрии, чьи объекты отбрасывают ужасные тени.

Система: как и при использовании других сил Создания Теней, Тремер должен расширят существующие тени. Обычно колдующий стоит в затененном углу и вызывает эту силу. За каждый удачный ход тень медленно покрывает все большую площадь. Такая таинственным образом усиленная тень может даже дойти до освещенных солнцем границ. За каждый успех, набранный при броске, тень простирается примерно на ярд вне своих естественных границ. К концу сцены тень считается епархией ночи: Тремер может вести себя как обычно, не испытывая помех от дня и не избегая солнечных лучей. Однако, если колдующий выступит из тени (случайно



или намеренно), действие ее немедленно закончится — вполне возможно, тем самым бросив Тремера, ошеломленного и растерянного, под обжигающим солнечным светом.

Система МЕТ: наколдовывая Покрывало Ночи, Вы можете вызвать расширение площади тени за пределы того, что было ее естественными размерами. Считается, что ранее существовавшая тень продвигается в каждом направлении на дополнительный ярд. До тех пор, пока Вы остаетесь внутри этой тени, ее владения считаются подпадающими под влияние ночи. Это длится до конца сцены или часа.

***** Абиссальный договор

Совершенное владение Путем Создания Теней позволяет Тремеру насытить свои тени каким- то сходством с веществом. На этом уровне умения Путь действительно приобретает кое-какие черты осязаемых кошмаров. Густо покрытый тьмой, Тремер дает свободу чему-то, что кажется голодным и злобным. Создание таких теневых существ также дает Тремеру небольшую возможность парировать Дисциплину Власти над Тенью, хотя подобная надежда, возможно, приводит скорее к чрезмерной самоуверенности, нежели к победе.

Творец Пути Создания Тени, ныне — нетрудоспособный пустозвон, утверждает во время коротких мгновений ясного сознания, что странные теневые сущности поджидают в каждом затемненном углу. Определенно, тени, сотворенные этим Путем, заставляют некоторым образом верить таким словам, но знающие Сородичи заявляют, что эти существа пожирают свет и кормятся самой сутью тех, кто смеет иметь с ними дело. Если это, как может оказаться, первичные демоны, общающиеся с текучей тьмой Ласомбра, то, наверно, лучше всего оставить их тайны сокрытыми — их неестественный род никогда не был предназначен для противодействия свету.

Система: для привлечения последней силы Создания Теней как Тремер, так и цель должны быть на одном участке тьмы — два лица в сортире, или оба на улице безлунной ночью. Тремеру не надо видеть противника, но он должен каким-то образом ощущать присутствие жертвы, либо слухом, либо прикосновением, либо каким-то еще предчувствием. более того, тьма должна быть полной или почти полной; обычных теней недостаточно. Привлечение ненасытной тени стоит пяти пунктов крови (всего, а не вдобавок к обычной цене Тауматургии).

Однажды созданная, теневая фигура нападает на жертву и высасывает ее жизненные силы. Атаки осязаемой тени окутывают жертву удушающим покровом тьмы, кусающегося, как шайка барракуд. Каждые два успеха, полученные в начальном броске, заставляют жертву терять один пункт Летального ущерба; вдобавок, до конца сцены жертва теряет один пункт Выносливости, поскольку голодные тени высасывают саму сущность живых сил (заметьте, что Сородичи могут использовать свою кровь для восполнения таких потерь вплоть до следующей сцены). Результаты последующих нападений складываются, так что возможно за несколько ходов одолеть жертву, хотя это определенно дорого

и занимает много времени у всех, кроме наиболее опытных чародеев. Абиссальные тени, сотворенные этой силой, можно использовать для борьбы против Власти над Тенью, но они, похоже, делают это с неохотой. Вместо причинения урона противнику, колдующий может направит мощь теней так, что каждые два успеха, полученные игроком, снимают один успех с действия Власти над Тенью. Это может полностью свести на нет силу или снизить ее действенность. Конечно, Ласомбра может попросту заново призвать соответствующие силы Власти над Тенью, возможно и с меньшими усилиями, но само удивление может оказаться бесценным.

Если чародей провалит бросок начала, тени все же объявятся, но нападут на него, вдобавок к обычному для Тауматургии наказанию за провал в виде одного постоянного пункта Силы Воли. Бросьте шестигранный кубик — и примените результаты, как описано выше, для каждых двух успехов.

Система МЕТ: когда Вы наколдовываете эту силу, то должны определить, хотите ли Вы сотворить тени против врага или отразить Власть над Тенью. Если Вы творите тени, то делаете Простой Опыт — при победе Ваша жертва страдает от двух уровней Летального ущерба и Отрицательной Физической особенности Болезненный; в случае ничьи жертва страдает от одного пункта Летального ущерба; в случае проигрыша Вы сами получаете один пункт Летального ущерба. Если Вы попытаетесь отразить Власть над Тенью, Вы проводите Умственный поединок с рассматриваемой целью, и если Вы побеждаете, сила Власти над Тенью полностью исчезает. Если Вы проигрываете, то получаете пункт Летального урона. Использующий Власть над Тенью получает бесплатно повторный опыт для противостояния силе. В обоих случаях, для вызова Абиссального Договора Вам надо потратить (в целом) аж пять особенностей Крови.

Ритуалы Тауматургии

Тремеры хранят несколько ритуалов под тщательной охраной своих рядов — некоторые, вроде Отражения Мерзкого Присутствия, — из-за их направленности на отражение преимуществ других Кланов; другие, как Превращение Семи, — поскольку они неотъемлемы от работы Тремеров в целом. Поскольку ритуалы помогают чародею расширить мощь Проклятия поразительными и глубоко простирающимися путями, он обычно тщательно скрывают. Почти каждый Тремер званием старше новообращенного стремится разработать неповторимый личный ритуал, просто дабы удерживать такую силу. Которой не обладают другие Сородичи, некоторым это удается; иные решают, что траты времени и ужасные обряды того не стоят, и наполняют себя уже определенно существующими знаниями Клана Тремер.

Ритуал, как и другие виды Тауматургии, использует силу Проклятия для создания различных неестественных явлений. Однако, в отличие от более гибких Путей, ритуалы не всегда требуют использования крови. Взамен при создании одного магического явления ритуалы полагаются на неизменные магические формулы и действия, соединенные с принципами Власти и Симпатии. В качестве компенсации за простоту требуются большие усилия — для ритуала часто необходимо выполнить большую работу. Часто колдующему надо совершить опасные или сложные действия, и даже изучение ритуала может сопровождаться риском. Усиливая силу ритуала этими действиями, вампир превосходит обычные виды Проклятия. Постольку поскольку вампир остается статическим созданием, каждый ритуал предоставляет статический способ достижения какого-либо последствия.

Ритуал черпает свою мощь из Проклятия, и большинство ритуалов несут на себе печать нездоровой испорченности бессмертных. Ритуал может использовать особые средства для возмещения этого — некоторые обряды требуют святой воды, чистого серебра, лунного света или других очищающих ингредиентов, — но сущностная проклятость колдующего всегда будет очевидна. По этой причине большинство ритуалов обладают явно мрачной сутью. Подавляющее большинство общеизвестных ритуалов управляют или расширяют силу крови, и многие требуют использования Витэ. Даже ритуалы, направленные на различные поведения, часто сосредоточены на желаниях и нуждах вампира. Многие ритуалы усиливают мистическое влияние, вызывают страх или нацеливают свое острие на других бессмертных. Лишь несколько бездеятельно создают защиту, оказывают помощь или исцеляют. Ни один ритуал не смеет наступать на пятки святости. Даже Тауматургия — «сотворение чудес» — не может притворяться разновидностью веры, ибо от нее, как и от вампиров, отвращен взгляд божий.

Ритуалы первого уровня

Власть Крови

Слухи, распространяемые шепотом, утверждают, что Тремеру ни за что нельзя дозволять доступ к крови другого вампира. Параноидальные истории в приглушенных тонах повествуют о власти Тремеров над другими Сородичами, полученной исключительно из небольшого количества Витэ. Хотя современные Сородичи-космополиты презирают подобные сказки, даже они стараются не позволять своей крови попадать в плохие руки, на всякий случай.

Однако такие меры предосторожности вполне оправданы. Тремер даже с зачаточным пониманием о крови может сосредотачивать свою силу соответствующим образом. Уничтожая кровь другого Сородича, Тремер получает над ним символическую власть. Это, в свою очередь, позволяет Тремеру проявлять свое превосходство над жертвой.

Система: чародей должен смешать небольшое количество собственной Витэ (незначительный объем, менее пункта) с кровью жертвы, затем медленно сжечь ее в огне или медленно вскипятить кровь на открытом пламени. Когда он закончит, колдующий проговаривает гармонические фразы. По завершении Тремер обладает волшебной властью над жертвой, хотя и ненадолго.

Удачное завершение ритуала Власть Крови обеспечивает некоторую победу над жертвой. При последующей борьбе с жертвой проведший ритуал автоматически побеждает. Если задача требует какого-нибудь броска, колдующий автоматически получает один успех, но не более того (и не может осуществлять бросок или трату Силы Воли для увеличения количества успехов). Это означает, что колдующему обеспечен минимальный успех против оппонента. Конечно, это может быть не тот результат, которого ждал чародей,— сам по себе одного успеха недостаточно для обезглавливания противника,— но на него можно ненадолго повлиять Дисциплиной Доминирование. Схожим образом, если жертва первой предпримет какое-либо действие, ритуал не поможет в случае, когда колдующий не может произвести отражающий бросок как обычно. Например, колдующий может попрежнему находиться под действием Присутствия, поскольку не может обычным образом осуществить бросок сопротивления. Однако если жертва использует какую-то Дисциплину, которая требует от колдующего сопротивления, то чародей автоматически отражает ее и таким образом заканчивает действие ритуала.

Власть Крови может лишь обеспечивать успех при одной-единственной попытке — чародей не может сжечь несколько пунктов крови для получения дополнительных успехов или успехов в нескольких одновременных действиях. Как только ритуал проведен, его надо использовать, прежде чем вновь использовать против той же жертвы. Срок действия Власти Крови заканчивается, если его влияние не использовано до восхода солнца.

Система МЕТ: Основной ритуал. Проведение Власти Крови требует траты особенности Крови как колдующим, так и жертвой. Колдующий автоматиче-

ски выигрывает последующий поединок с жертвой. Это действительно только тогда, когда опыт возможен: например, Власть Крови не может позволить Сородичу использовать Доминирование против кого-то с более низким поколением. Власть Крови нельзя применять для «направленного взрыва» (Вы не можете определить, что хотите кого-то обезглавить, и затем автоматически выиграть; вы можете только суметь автоматически нанести обычный ущерб от удара). Власть Крови не накапливается, действовать за один раз может только одно следствие применения Власти Крови, и результат, если он не был востребован, заканчивает действовать при восходе солнца (или в конце игры).

Освящение Капеллы

Капеллы Тремеров обычно скрывают в себе таинственные книги, особые ресурсы, служителей и другие важные ценности. Неудивительно, что их так тщательно охраняют. Распространено наложение различных охранных систем на местоположение Капеллы, с тем чтобы предотвратить несанкционированных доступ и затруднить обнаружение этого места. Освящение Капеллы ускоряет этот процесс, упрощая последующее наложение чар на местность.

Для Освящения Капеллы колдующий должен обойти по кругу против часовой стрелки всю занимаемую ей площадь и разбрызгивать на своем пути застоявшуюся воду. Когда кольцо замкнется, чародей должен возвратиться (грубо) в центр его и смочить свои руки затхлой водой, а затем проделать то же с самым нижним этажом здания.

Система: освящение работает в пределах одного строения, так что группа домой или поместье и прилегающие земли могут потребовать нескольких ритуалов. Однажды освященная, Капелла открыта для большего числа защит; сложность проведения любого впоследствии наложенного ритуала, наложенный на Капеллу, от варда до мощной магии вроде Отказа Незваному Гостю (см. ниже), снижается на один пункт.

Система МЕТ: основной ритуал. Можно считать, что большинство Капелл Тремеров усилены этим ритуалом; это действительно общепринятая практика. Любые чары, накладываемые на местность, проводимые на освященной земле, получают добавку к их завершению на одну Особенность.

Очищение Крови

Во время Черной Чумы Сородичи научились быть внимательными к зараженным Сосудам. Исследования показали, что большинство заболеваний, даже передаваемые через кровь, редко оказывают какое-либо влияние на Сородича, но такие вампиры могут переносить подобную заразу и передавать ее своим жертвам. Осторожные Тремеры для того, чтобы обеспечить безопасность выпиваемой крови, могут использовать простой обряд. Колдующий просто сцеживает кровь в подходящую посуду и проводит над ним несколько раз руками, сопровождая эти действия произнесением магических фраз и смешивая с золой и растертым имбирем. Если ритуал прошел успешно, кровь слегка светлеет, и обряд удаляет весь яд или бациллы из образца.

К сожалению, Очищение Крови не действует на кровь, еще циркулирующую в сосуде. Следовательно, ритуал не может очистить зараженного человека или сделать питие из такого Сосуда безопасным; он лишь очистит кровь, которую сначала выкачали из человека. Некоторые вампиры избегают этого ритуала из-за лишней работы, связанной с обеззараживанием крови без Поцелуя, и менее приятный вкус (не говоря уже об отсутствии горячего, бьющего тока) определенно отталкивает знатоков-Сородичей. По этим причинам Очищение Крови остается средством выживания во время свирепствующих эпидений, а не еженощной практикой. (См также Очищение Плоти, стр. 94 *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy,* и Очищение Плоти, стр. 110 *Guide to the Camarilla*, для других приложений основ этого ритуала).

Система: исключительно простой ритуал Очищение Крови требует лишь небольшой траты времени и мизерных усилий. Если ритуал удался, колдующий узнает об этом по цвету крови.

Очищение Крови работает на объеме вплоть до одного пункта крови. Из-за ограничений по объему Очищение Крови может обеззаразить лишь один пункт крови за раз (если не используется на Витэ вампиров с очень низким поколением). Яды, источники заразы и прочие примеси удаляются, а инородные вещества всплывают на поверхность. Однако ритуал никоим образом не меняет силу крови; Витэ по-прежнему может вызвать Узы Крови, а кровь, ставшей кислотной или едкой вследствие применения Дисциплины (вроде Смертоносности[1] или Изменчивости[2]), очистить нельзя. Этот ритуал не может отразить действие Волдери (или он недостаточно скрытен, чтобы быть проведенным во время такой церемонии). Протухшая, затвердевшая или испортившаяся иным образом кровь также исчезает, если ее подвергнуть ритуалу, так что вампиру не нужно бояться того, что он отравится старой, мертвой кровью.

Система MET: Основной ритуал. Для Очищения Крови нет особых правил «живого действия»; он просто позволяет колдующему очистить одну особенность Крови, при этом действуют те же ограничения, которые описаны выше.

След Прошедшего Волка

Созданный в осажденной карпатской Капелле, где Тремеры попадали в когти угольно-черных Люпинов так же, как и от других Кланов, этот простой ритуал позволяет колдующему проследить Люпинов вблизи себя. Чародей подготавливает небольшую вязанку трав — из молочая, аконита, шалфея и пригоршни обычной травы. Произнеся несколько фраз, он вдыхает запах смеси, после чего немедленно может рассказать о любом Люпине по запаху. Это не означает, что он может определить оборотня на расстоянии; он может лишь указать, похож ли запах кого-либо на оставляемый оборотнем, что может быть полезным при сочетании с усиленными чувствами.

[1] Дословный перевод Quietus с английского; одно из значений — смерть, конец. Остальные — 1. Покой, 2. Решающий довод, 3. Квитанция об оплате долга.

[2] Оставлено так, как повелось со времен Chi, хотя перевод Vicissitude как Превратность кажется более изящным.

Система: чародей просто завершает ритуал и вдыхает аромат связки трав. После этого он может обнаружить Люпина по запаху; само обнюхивание чего-либо расположенного поблизости не требует броска, но улавливание следа на расстоянии в несколько футов может потребовать броска Восприятия + Бдительность (сложность 6). К примеру, обнаружение Люпина, спрятавшегося за угол, может повысить сложность до 8. Такое распознавание следа длится всю сцену.

Система MET: см. *Laws of the Night Revised*, стр. 186.

Ритуалы второго уровня

Отказ Незваному Гостю

Для защиты Капелл от нежелательного внимания Тремеры полагаются не только на таинственные варды, но и на бюрократию смертных. В конце концов, враг вряд ли сможет наведаться в гости, если Капелла не значится в каких-либо справочниках или подлинных бумагах на землю. Что еще лучше, тихое — в пределах разумного — шуршание бумагами может «стереть» записи о платежах за электричество, телефонные звонки и прочие разоблачающие вещи.

Чтобы установить бюрократическую защиту Капеллы, Тремер просто неразборчиво пишет несколько таинственных закорючек на листе бумаги. Эта бумага отправляется по почте (некоторые современные Тремеры даже сканируют лист и используют электронную почту) и сразу теряется в недрах системы.

На следующий год Капеллу становится трудно проследить по каналам обычных документов.

Система: работа с бумагами, являющаяся частью ритуала, не имеет особой стоимости, хотя Тремер должен писать закорючки угольным карандашом. Как только бумага попадет «в систему» — в руки почтальона, на какой-либо сервер через электронную почту и так далее, — она бесследно исчезнет. То же произойдет и с записями и Капелле. Попытки узнать что-либо о Капелле или отыскать записи о ее существовании увеличивают сложность на один пункт за каждый успех, набранный при броске начала ритуала. Это не препятствует обычному существованию Капеллы; телефоны все так же будут работать, а ток — бежать по проводам. Это лишь означает, что никто никогда не пошлет счета прямо в Капеллу и не напишет в кредитной истории ничего, что обнаружило бы местоположение здания.

Система МЕТ: Основной ритуал. Все действия Влияния, касающиеся Капеллы, защищенной Отказом Незваному Гостю, требуют удвоения обычного уровня Влияния. Таким образом, использование Влияния Бюрократии для отслеживания нужных счетов потребует двух уровней Влияния Бюрократии взамен одного.

Надпись

Не каждый может быть знатоком Тауматургии. Некоторые Тремеры намеренно создают таинственные предметы, дабы помочь своим подчиненным или союзникам. Новообращенному с лишь зачаточными навыками может быть необходим определенный ритуал, либо другой Сородич может захотеть воспользоваться особыми услугами Тауматургии, но ему надо использовать их в дальнейшем самому. Вместо траты времени и опасности рассказать кому-либо еще деликатные вопросы данной работы, умелый чародей может создать версию-указание ритуала, подпитанную его кровью, чтобы сделать формулу доступной кому-либо еще. Ритуал Надпись позволяет чародею перевести любой другой ритуал Первого или Второго уровня в письменный вид. Обычно для этого требуется целая страница бумаги (или заменитель). Читатель затем может высвободить силу ритуала, читая надпись и следуя ее указаниям. Пишущий использует свою кровь в качестве основы чернил, и сила его Витэ остается в смеси, чтобы помочь запустить ритуал. Написанный ритуал несовершенен — его нельзя использовать для изучения Тауматургии. Это упрощенный набор указаний, питающий обряд мощью Витэ того, кто их писал, таким образом, что он исправляет любые ошибки или недочеты со стороны выполняющего.

Система: чародей, знающий методы Надписи, может записать в сокращенном виде любой ритуал Первого или Второго уровня, который он знает, ценой двух пунктов крови. Любой, кто разберет этот язык, может позднее использовать заметки по ритуалу. На самом деле проведение ритуала по запискам требует обычных для него составляющих и времени, как и общепринятого броска Интеллекта + Оккультизма, но колдующему не надо иметь никаких

знаний Тауматургии. Когда надпись завершена, сила Витэ пишущего захватывается объектом; его наибольший запас крови уменьшается на один пункт до тех пор, пока надпись не будет использована. После использования надпись ссыхается в мелкий, неразборчивый прах, поскольку вся сила вышла из основанных на крови чернил. Пишущий может использовать свиток сам (что довольно бессмысленно) либо передать кому-либо еще. Для того, чтобы надпись не попала в чужие руки, многие пишущие вдобавок к этому ритуалу используют Зашифровку Послания (см. *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy,* стр. 87).

Согласно слухам, более сильные виды надписей могут создавать инструкции для ритуалов более высокого уровня, но лишь Старейшины могут определенно знать об этом. Известно, что кровь, питающая Надпись, может быть использована для создания связей Общности и Тождества[3] — неосторожный Тремер может отдать свою кровь в руки врагу, который использует ее против него.

Система МЕТ: Основной ритуал. Рассказчик должен присутствовать при использовании Вами Надписи. Вы даете свою карту Особенности Крови Рассказчику, который делает в вашем листе специальную отметку (неплохая мысль — помещать «Н» над каждым кружком Особенности Крови). Поместите свою Надпись на карту объекта, с заметками о ритуале и именем Вашего героя (чтобы Рассказчик смог сказать, кто сделал надпись, до ее использования).

[3] Sympathy и Identity — еще два малых принципа Тауматургии.

Открытый проход

Стены, запертые двери и даже запечатанные сейфы не могут остановить чародея с ритуалом Открытого Прохода. Колдующий размазывает испражнения змеи или вредного насекомого по поверхности так, чтобы они образовали сложный рисунок, для завершения которого необходим час. Закончив, колдующий становится по отношению к этой поверхности нематериальным — он может пройти через стену или дверь, хотя и может при этом дотрагиваться и взаимодействовать со всем, что прикреплено к ней (вроде зеркала или деревянной полки).

Система: Открытый Проход существует один ход, так что колдующий должен быстро преодолевать препятствие.

Система МЕТ: см. *Laws of the Night Revised,* стр. 185.

Распознавание ритуала

Некоторые чародейские ритуалы не обладают немедленным видимым эффектом. Удача или провал ритуала могут не быть немедленно обнаружены; осторожным чародеям нужен способ, говорящий, сработали ли их ритуалы. Даже ритуалы опытного чародея время от времени не удаются. Большинство могут посчитать несколько лишних минут стоящих того, чтобы определить, скажем, сработал ли как следует ритуал Отведение Деревянного Рока, вместо того, чтобы узнать это более опасным способом.

Для проведения Распознавания Ритуала колдующий должен отрезать по

крайней мере одну восьмую дюйма своего носа и растолочь кусок плоти с помощью пестика и ступки из слоновой кости. Затем он посыпает свое лицо полученной массой. Непосредственно после того чародей проводит другой ритуал; по завершении чародей может сказать, удался он или нет.

Система: проведение Распознавания Ритуала вызывает один кубик непоглощаемого Ударного ущерба, поскольку колдующий остается без куска кожи. Завершив его, чародей должен немедленно начать следующий ритуал. Когда будет завершен этот ритуал, колдующий немедленно узнает, удался он или нет, даже если он обычно не имеет никаких видимых последствий. По определению, колдующий может автоматически сказать, удалось ли Распознавание Ритуала, и отрастить недостающий кусок плоти и провести ритуал повторно, если он не получился. В любом случае, по завершении удачного ритуала колдующий чувствует приток тепла.

Система МЕТ: основной ритуал. Использование Распознавания Ритуала добавляет время его проведения ко времени любого другого ритуала, так что приходится дольше проводить даже обычное Отведение Деревянного Рока. Однако считается, что Вы знаете о результатах опыта Вашего ритуала.

Ритуалы третьего уровня

Унаследованная Тяга

Хотя Тауматургию возможно изучить долгим и упорным трудом, опытный Тремер может помочь учащемуся более тонко «настроить» его кровь на извращенную форму Проклятия, необходимую для чародейской практики. Студенты, медленно соображающие при покорении основ Тауматургии, часто проходят через этот ритуал, который, так сказать, открывает им двери. У Сородичей-не_тремеров более жесткие условия — если они найдут желающего обучить их, этот ритуал поможет им выучить Тауматургию, но это все же медленный и болезненный процесс. Для пробуждения Унаследованной Тяги колдующий должен иметь беспрерывный доступ к объекту воздействия целую ночь. Обычно объект прикован в стене, чтобы он не смог вырваться и произвести разрушения. Колдующий кормит объект тошнотворным варевом из топленого жира, различных трав и истолченного граната, полностью пропитанным кровью. Затем чародей вставляет шесть нагретых, покрытых золотом игл в различные места тела объекта — обычно мест телесной силы, хотя точное их нахождения различается от колдуна к колдуну. В течение следующих трех часов колдующий обучает объект, как наполнять тело сило Витэ. Иглы закрывают обычные источники кровотока и изменяют его итоги (как правило, довольно болезненно), что вызывает кровоподтеки на коже, сильное вздутие вен и кровотечения из разных пор. По завершении объект может изучить новые возможности Тауматургии. Это, естественно, требует, чтобы объект к тому времени впитал больше Витэ, чем потерял из-за ритуала.

Многие Регенты знают, как использовать Унаследованную Тягу, и принято проводить только что получившего Становление но-

вичка через это испытание, дабы помочь ему пробудить силу магии крови. Объект должен помнить ощущения, создаваемые вытекающей кровью во время проведения ритуала; для большинства Тремеров это приходит естественным путем с одной попытки.

Система: то, что объект переживет Унаследованную Тягу, не означает, что он может выучить Тауматургию, но это помогает. Конечный итог остается на усмотрение Рассказчика — если Рассказчик требует от игроков совершать различные броски для обучения, чтобы узнать чародейские знания или ритуалы, прохождение через ритуал Унаследованной Тяги может понизить их сложность. Сам по себе ритуал длится три ночи и требует, чтобы объект страдал от пяти уровней Летального урона и потратил все пункты крови, кроме одного; он помогает сильнее всего, если объект затем дополнительно впитает кровь и обдумает вызванные этим ощущения. Очевидно, из-за этого ритуала Сородич подвержен обычной возможности впасть в Бешенство, вызванное голодом и ранениями.

Система MET: Средний Ритуал. Ритуал Унаследованной Тяги — хороший способ предохранить Тауматургию от выхода из рук Тремеров, если Ваши игроки хотят этого. Вы можете просто постановить, что не-Тремеры, изучающие Тауматургию, потратят несколько лет на изучение зачатков Дисциплины, если не пройдут с успехом через этот ритуал. Сделают ли они это из-за соблазна обретения силы? Достаточно ли доверятся Тремерам, чтобы попробовать? Пожелают ли получить пять Летальных уровней ранений и потерять всю кровь, кроме одной Особенности, при его проведении, что оставит их на милость колдующего?

Мощь Пирамиды

Самые знаменитые деяния Клана Тремер — его великие ритуалы, связавшие всех антитрибу Тремеров и большую часть Клана Ассамитов. Ни один чародей в одиночку не справился бы с этой задачей. Лишь объединением усилий Тремеры могли достичь мощи, необходимой для создания подобных сил.

Для объединения чародейских усилий Сородичи-Тремеры могут использовать соединяющий ритуал. Обряд Мощи Пирамиды требует, чтобы каждый из принимающих в нем участие знал и проводил ритуал одновременно, и устанавливает необходимость физического контакта — так что группа Тремеров, образующая соединенными руками круг и в унисон проговаривающая одни и те же слова, означает, что Клан готовится к устрашающему заданию. По завершению ритуал позволяет вовлеченным в него Тремерам слить воедино свою умственную мощь, в результате чего они могут приумножить свои силы.

Возможно, вследствие скрытого в нем смысла ритуал работает только у Сородичей крови Тремеров. Другие вампиры, может, и способны выучить его, но лучше им, наверно, этого не делать.

Ритуал требует от колдующих поститься в течение 24 часов перед его проведением. Вдобавок, один из чародеев, принимающих участие в группе, должен носить брошь или значок, сделанные из кости смертного, пронзающие его плоть (хотя и не обязательно видимые остальным).

Система: каждый Сородич, участвующий в Мощи Пирамиды, обязан знать этот ритуал и одновременно с другими успешно провести его — любые неудачные попытки просто исключают это лицо из круга, но не препятствуют успехам остальных. По завершению один Тремер может выйти из круга без сведения ритуала на нет, но если кто-либо из остальных потеряет физический контакт, ритуал заканчивается. Пока ритуал продолжается, все участники могут свободно делиться своей Силой Воли. Таким образом, один из Тремеров может выйти из круга, выполнить другой ритуал и использовать Силу Воли всех вовлеченных в круг Сородичей. Если колдующий вышел из круга, он не может вернуться и высвободить кого-либо еще; этот «самоуправец» — единственный, кто может свободно передвигаться.

Система MET: как и в настольной версии ритуала, все достигшие успеха участники Мощи Пирамиды могут свободно объединять свои Особенности Силы Воли. Члены круга могут одалживать свою Силу Воли другим членам для дальнейших ритуалов, обновления Особенностей, физической борьбы и так далее. Только один вампир может покинуть круг для проведения другого ритуала или выполнения других действий.

Руки Рутора

Горгульи и гомункулусы остаются относительно распространены в некоторых Капеллах Тремеров, но немногие Сородичи знают о Руках Рутора — или хотели бы знать. Чародей с достаточной волей может выдернуть собственный глаз и поместить его поверх своих отсеченных рук — ритуал предохраняет их от разложения — и оживить эту вещь в качестве суетливого, злобного шпиона. Глаз остается сзади руки и вертится, наблюдая за окружающим, а рука торопливо бегает, подобно высушенному пауку. Сооружение подчиняется воле создателя и может по желанию чародея докладывать то, что видит и слышит (хотя у него и нет ушей) своему хозяину.

Система: чародей отсекает себе руку и вытаскивает свой глаз в завершение ритуала; это стоит пяти пунктов непоглощаемого Усиленного ущерба. Как только это увечье залечено, Тремер отращивает себе руку и глаз, хотя жуткий гомункулус может по-прежнему где-то бродить. Завершение этого ритуала может также требовать броска Силы Воли, по усмотрению Рассказчика, просто чтобы вынести болезненный его конец. У оживленной руки есть один собственный пункт здоровья, и ее движения равносильны обладанию двумя точками в каждом Физическом признаке и Восприятии, хотя она не может сражаться. Колдующий мысленно управляет движениями этого по своей воле (конечно, до тех пор, пока чародей находится в сознании). Рука должна получать один пункт крови каждую неделю, иначе она рассыплется в прах. Подобным образом, если рука попадет под солнечные лучи или в огонь, она исчезнет с пронзительным криком, оставив после себя жирное зловоние.

Система MET: см. *Laws of the Night Revised*, стр. 187.

Превращение Семи

Даже многие вне Клана знают, что Тремеры хранят кровную верность своему Клану, но происхождение этой преданности — или средства, которыми она достигается — остается тайной. Почти каждый Тремер несет в себе легкие Узы с Советом Семи через их смешанную кровь. Конечно. Совет не ждет, что каждый вновь получивший Становление новообращенный прибудет в Вену, с тем чтобы выпить их крови. Не могут они и просто перевозить свою кровь по всему свету — оба решения весьма непрактичны и опасны, поскольку сколько-нибудь выжидающих удобного случая Сородичей могут счесть приятной мысль о краже такой Витэ или задержании новообращенных тремеров и уничтожении их прежде, чем они могут представлять угрозу. Для преодоления этой трудности большинство Регентов учат и применяют данный ритуал.

После Становления новообращенный Тремер обычно проходит через формальное принесение клятвы. Никакая магия не принуждает к этому, но присутствующий Регент (или более высокопоставленный Тремер) заканчивает действие Превращением. Проводящий ритуал наполняет своей кровью большой сосуд и произносит нараспев ритуальные слова, новообращенный, еще борющийся с новым для него явлением жажды крови, выпивает все содержимое сосуда. Как только кровь входит и распространяется по его телу, обряд таинственным образом превращает ее в кровь Семи. Таким образом, Тремеры ставят каждого новообращенного на расстояние одного шага от полных Уз Крови с Советом, не опасаясь, что враги украдут их кровь.

Превращение считается обязательным условием для того, чтобы Птенец был признан обществом в качестве истинного члена Клана Тремер, по этой причине абсолютное большинство Регентов знают этот ритуал, что, между прочим, означает, что большинство Регентов достаточно хорошо разбираются в Тауматургии. Даже в Капеллах, где Регент потерял свою власть, некоторые Тремеры, обученные этому обряду, должны присутствовать при каждом новом Становлении, если несчастный Сир не желает обратить против себя ярость Клана.

Те, кто прошел через ритуал, и, более того, многие, обладающие возможностью провести его, мало знают о механике его действия. Очевидно, превращенная кровь принадлежит Совету Семи — но насколько обширны их запасы, что они могут переливать ее новообращенным по прихоти тех, кто проводит ритуал? Куда идет кровь новообращенного? Слухи о скрытом под Веной тайнике с помеченными, оберегаемыми склянками с Витэ каждого Сородича, кто когда-либо прошел через этот ритуал, наверняка не могут быть правдивы, не так ли?

Система: проводящий Превращение должен принести в жертву полную кварту своей крови — нужен объем, а не пункты крови. Кровь, помещенная в сосуд, остается неизменной до тех пор, пока не будет выпита и затем не распространится по организму объекта, в каковой момент она принимает

свойства крови Совета Семи. Это заставляет делать один шаг на пути к полным Узам Крови со всем Советом, но обеспечивает то, что Витэ Советников не может быть похищена. Поскольку кровь уже находится в теле объекта, она считается его собственной, если позднее ее выпьют.

На самом деле нет физического требования о проведении этого обряда над новообращенным. Весьма немного новообращенных Тремеров избежали этой процедуры, и, напротив, обряд можно использовать для создания более сильных Уз у старшего Тремера — или даже гулей и Сородичей других Кланов. Сородичи 14 и 15 поколения, гули и ревенанты не могут использовать этот обряд — их кровь недостаточно сильна для передачи силы Советников.

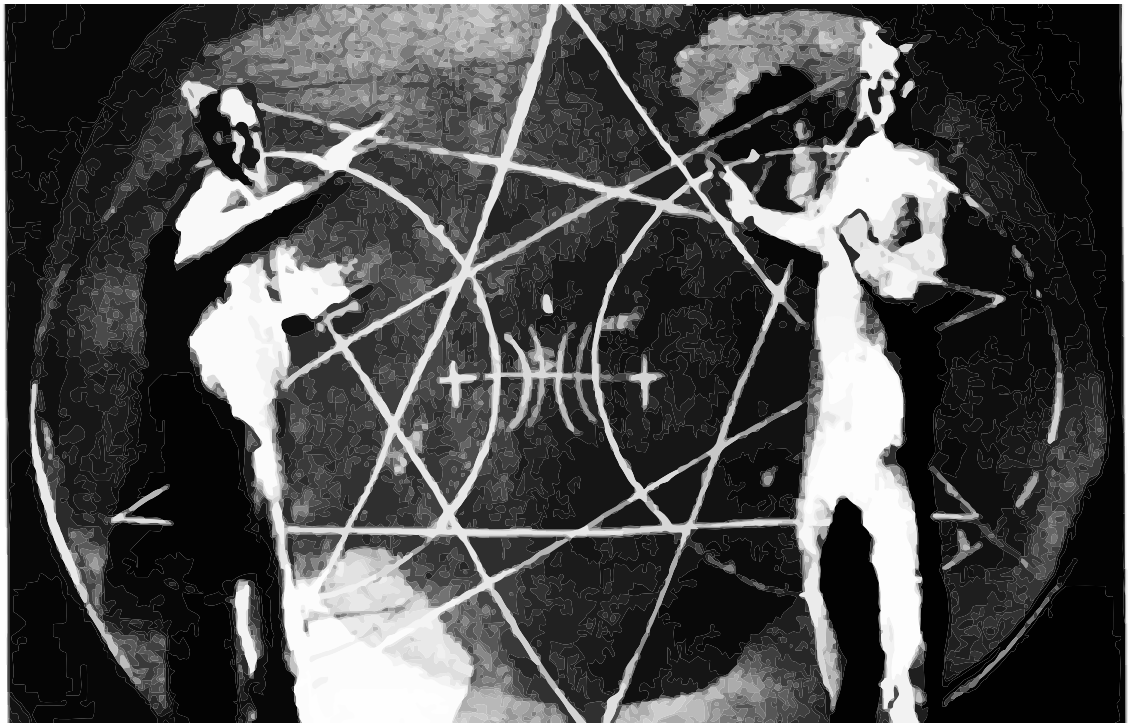
Система МЕТ: Средний ритуал. Превращение создает отличную сцену ролевого отыгрыша, когда новичка-Сородича подводят к краю пропасти. Колдующий просто приносит три Особенности Крови (поместите Ваши карты Особенностей Крови в ящик) в жертву объекту. Эту работу лучше проделать одновременно с принесением Клятвы.

Ритуалы четвертого уровня

Кровный Сертамен

Если большинство современных послушников-Тремеров считают Тауматургию особым свойством их крови, некоторые Тремеры старшего поколения, пережившие Длинную Ночь, помнят бытие смертными волшебниками. Сама основа Клана покоится на традициях этих магов — Трибуналы, послушничество, Клятва Тремеров; все это происходит от организации, которую Тремеры покинули при падении в пучины проклятия. Среди этих ранних законов был и магический обряд, использовавшийся для разрешения споров. Даже несмотря на то, что Тремеры променяли свое смертное волшебство на магию крови, они смогли найти способы перенести свои старые обычаи на бессмертное состояние, и ритуал Сертамена также проделал этот переход.

Сертамен — одна из старейших форм разрешения противоречий между волшебниками — или так говорят старшие Тремеры. В нынешние ночи Сертамен принимает определенно зловещий вид и остается в руках весьма немногих Тремеров. На самом деле, вероятно, лишь полдюжины Тремером рангом ниже Регента знают сам ритуал, и чуть больше -помнят о его существовании. Тем не менее, его использование защищается древней традицией, и Тремер, не обладающий другими средствами, может (если он знает о нем) воззвать к Сертамену для разрежения спора. Один Понтифик, по общему мнению, уважал Сертамен как традиционный способ и знак истинного и преданного Тремера — и, соответственно, показывает жуткое знакомство с этой практикой. Ритуал Сертамена открывается формальным объявлением состязания, хотя это не является частью собственно ритуала. Сам обряд предусматривает, что соперники находятся в круге, очерченном кровью или стекловидной жидкости, где с помощью технических приемов и об-



рядов — сил, обуздывающих Тауматургию — они могут уладить вопрос. Круг диаметром 10 шагов отмечает границы состязания, а каждый из соперников стоит во внутреннем круге диаметром два шага лицом к противнику. Внутренние круги касаются внешнего круга, так что состязающиеся разделены небольшим расстоянием. Участники занимают свои места сразу после вхождения в круг, обвинитель объявляет, что он собирается получить, а защищающийся — три ограничения на виды борьбы. Каждый произносит нараспев ритуал Сертамена; когда оба участника завершают его, начинается состязание крови, завершающееся лишь смертью, сдачей либо по решению главного судьи. По традиции, каждый участник приводит секунданта, который объявляет своего претендента и выполняет обязанности вроде хранения снаряжения участника и ритуальных принадлежностей. Секунданты стоят позади и справа от участников. (Предположительно) нейтральная сторона судит и может закончить Сертамен по своему усмотрению; например, она может вмешаться, чтобы помешать слишком способному послушнику уничтожить Регента. Судья устанавливает или подтверждает победу, а также осуждает кажущегося победителя за «жульничество» (хотя технически единственная возможность сжульничать в Сертамене — пронести магические предметы или дополнительную кровь, не обнаруживая их наличие перед судьей или противником). Судья также определяет, привел ли данный Сертамен к определенному итогу. Если, к примеру, один из соперников попробует использовать Движение Разума, чтобы выки-

нуть другого из круга на несколько секунд, или оба участника исчерпают свои запасы Витэ без явной победы, судья может объявить дело незавершенным или ничью.

Сертамен позволяет чародею выразить обычные проявления его Пути в более символичном и поразительном виде. Магия огня производит характерные огненные мечи или демонические огненные стрелы; призрачные служители становятся полупрозрачными вооруженными наемниками; волшебство с погодой принимает ужасно напыщенные формы. наблюдатели видят, как два Тремера получают в свое распоряжение сильнейшую магию крови. В итоге один из них должен сдаться — или быть убитым. Каждый участник владеет сопоставимой мощью, тогда как ритуал заставляет Тауматургию выражаться в обоих случаях очевидным магическими следами и узорами, что позволяет наблюдателям сказать, что произошло, и даже предоставить участникам возможность защищаться от нападений противника. Победа рождается из точных и широких знаний, а не грубой силы. Если участник впадет в Бешенство, его секундант (и все присутствующие охранники) должны немедленно усмирить его; он проигрывает состязание. Схожим образом, выход из внутреннего круга немедленно приводит к проигрышу. Завершение ритуала не привязывает таинственным образом каждого участника к его месту, но неспособность следовать согласованным процедурам Сертамена ложится тяжкой ношей практически на каждого Тремера, что может привести к объявлению его смутьяном (если нарушитель Клятвы переживет это событие).

Конечно, в Последние Ночи Сертамен — скорее диковина, нежели общепринятая практика. Лишь несколько Тремеров используют его, но Сертамен не применяется ни часто, ни редко. Тремер может отказаться от участия в Сертамене, но обычно это влечет за собой потерю лица среди более консервативных членов Клана. Удачный Сертамен означает некоторый подъем престижа среди тех, кто все еще считает его искусством, но его применение при личных разногласиях остается ограниченным. Тремер не может использовать Сертамен для того, чтобы заставить вышестоящего повысить его в звании или похвалиться своей чародейской мощью, но он может использовать обряд, чтобы на законных основаниях низвергнуть вышестоящего, на которого он имеет личную обиду, или чтобы заставить равного себе прекратить вмешиваться в чужие дела. Также вышестоящий Тремер может вступать в качестве судьи, и суровый Понтифик может остановить весь поединок до его начала. И, конечно, если битва заканчивается смертью, то кто-либо более умелый, чем проигравший, должен принять на себя ценности и обязанности ушедшего Сородича.

На данный момент очень мало членов других Кланов хотя бы слышали о Сертамене. Старшие Тремеры стараются, чтобы так оно и продолжалось.

Система: в конце концов Сертамен служит простой цели игровой механики: два (всегда и только два) Тремера, вовлеченные в Сертамен, могут тратить

в точности два пункта крови за ход, вне зависимости от поколения. Более того, ценой одного пункта крови игрок может совершить бросок Силы Воли против броска Тауматургии противника -со сложностью, равной уровню Тауматургии соперника. Это действует как обычный защитный бросок, отменяющий успехи оппонента. поскольку Сертамен «высвечивает» все тауматургические действия, игрок может бросить Интеллект + Оккультизм (сложность зависит от силы) для распознавания наиболее сильных чародейских эффектов и принятия решения, защищаться ли от них — или отвечать на них, как при использовании силы Чародейского Взгляда. Это позволяет участникам применять мощную Тауматургию и более талантливо отражать новые нападения. Ритуал Сертамена вносит такие изменения только до тех пор, пока оба участника остаются в своих кругах.

Система МЕТ: ритуал Кровного Сертамена есть превосходного средство отыгрыша. Поместите сцену в слабо освещенную комнату с двумя игроками-Тремерами, начертите два небольших круга и заставьте двух участников стоять на соответствующих им местах. Вдохновите своих игроков, чтобы они принесли тщательно продуманный реквизит и в некоторой степени отыгрывали Тауматургию; это, в конце концов, возвышенный ритуал.

Когда бы участник ни применял Тауматургию, он должен назвать используемую им силу. Противник, если ему не удается опыт противостояния силе, может истратить одну Особенность Крови на повторную пробу. Состязания Кровного Сертамена таким образом могут привести к ничьей, когда ни один Сородич не получает определенного преимущества. Во время ритуала каждый участник может тратить в точности две Особенности Крови за ход.

Печать Амаранта

Среди Сородичей диаблери считается тяжким преступлением — многие Старейшины заходят очень далеко, дабы уничтожить выскочку-новообращенного, выказавшего жажду крови его собратьев. Тремеры обманщики могут повернуть эту паранойю против незадачливой жертвы. Все, что для этого нужно,— кое-какие личные вещи цели и уничтожение другого Сородича…

Система: чародей должен собственными руками уничтожить другого Сородича, при этом нося на себе (или при себе) какую-нибудь вещь объекта. Затем он может провести данный ритуал, поместив предмет на тело мертвого Сородича перед тем, как оно рассыплется в прах. Когда ритуал буде завершен, объект приобретает приметы диаблериста во всех формах прорицания до следующего восхода солнца. Это подразумевает Восприятие Ауры, ритуал Прогулка по Крови и любые другие виды гадания.

Печать Амаранта не может быть сокрыта Дисциплиной Маски Души, хотя более высокие уровни Затемнения или определенные сложные ритуалы, возможно, смогут ей противостоять. Заметьте, что ритуал не обязательно заставит жертву думать, что она совершила диа-

блери,— невинная жертва может правдиво ответить, что она не делала этого, хотя его аура будет ему противоречить.

Естественно, использование этого ритуала — действенный способ понизить Человечность колдующего.

Система МЕТ: Средний ритуал. Печать Амаранта работает, как и описано выше,— Вам нужно лишь получить какой-либо предмет, связанный с жертвой, затем окунуть его в останки вампира, которого Вы сами убили. Вплоть до восхода солнца Ваша жертва будет казаться диаблеристом во всех видах обнаружения.

Душа Гомункулуса

Тремеры, испытывающие нужду в помощниках при своей исследовательской работе, не могут вечно полагаться на преданность послушников. Но кто может сомневаться в верности собственной плоти? Гомункулус — это небольшое существо, созданное из крови и плоти колдующего, которое действует по воле колдующего.

Создание гомункулуса занимает несколько часов непрерывной работы, и чародей может заводить лишь одного гомункулуса за раз. Ужасная маленькая сущность принимает свою форму в пузырящейся трясине из нефти, крови, оголенной кости и кусков тела колдующего. По завершении ритуала гомункулус вылезает из своей жирной родовой оболочки, дабы служить хозяину. Гомункулус может передвигаться из собственных сил и использоваться в качестве шпиона или как средство доставки материалов.

Существует много видов гомункулусов; разные чародеи могут создавать различные виды чудищ. Наиболее распространены летающие (которые имеют сходство с маленькими крылатыми демонами), личинки (которые выглядят как черви с лицами хозяев) и прыгающие (маленькие, лысые, бесоподобные создания с чертами хозяев, уменьшенных до малых размеров). Гомункулус действует согласно указаниям хозяина, которые могут выражаться без слов, пока чудище рядом с создателем. По прошествии времени некоторые гомункулусы обретают собственные личности и цели, и не один рассеянный Тремер обнаруживал, что его гомункулус устраивает собственные злонамеренные выходки за его спиной.

Система: у гомункулуса два уровня здоровья и две точки в каждом Физическом свойстве. Он работает во многом подобно конечности создателя — гомункулус движется или действует, если так желает колдующий. Гомункулус не может действенно сражаться, но он может толкать или переносить предметы, и зачастую может благодаря своим небольшим размерам прятаться или незаметно шпионить в различных местах. Хотя поначалу гомункулус всецело лоялен, его существование, видимо, может (спустя годы) привести к созданию собственной личности, часто порожденной худшими качествами его создателя. гомункулусы страдают от солнечного света и огня подобно Сородичам. Гомункулус, хоть и создан из плоти колдующего, есть отдельная телесная сущность, а потому не считается магической связью, как жидкости его тела не считаются кровью созда-

теля. Однако взамен этого установление физической связи с гомункулусом отражается в сознании управляющего им.

Гомункулуса надо кормить одним пунктом крови каждую неделю, иначе он высохнет и умрет. Кормление свидетелю может показаться тревожным явлением — некоторые Тремеры кормят их собственной грудью, действуя словно из каких-то родительских побуждений бессмертных, тогда как другие относятся к своим бесам с иронией, держа свои порезанные запястья высоко над головой создания, заставляя его подпрыгивать для получения пищи.

Система МЕТ: см. ***Laws of the Night Revised***, стр. 187.

Распускание ритуала

В связи с преобладанием в среде ревнивых Колдунов проклинающих ритуалов, попадание Тремера под действие магии врага — лишь вопрос времени. Другой ли это Тремер, жаждущий помешать политическому сопернику, либо какой-то чародей-не-Тремер, ищущий возмездия, но направление Тауматургии против ее предполагаемых создателей оставляет действительно горькое послевкусие.

Если Тремер сумел определить вражеский ритуал, под действие которого он попал, возможно создать обратное волшебство, чтобы распустить его. Чародеи, обученные этой магии, изучают основные пути разрушения других ритуалов, игнорирования их последствий или преждевременного их провала.

Система: во-первых, колдующий должен узнать, какой ритуал влияет на него в данный момент. Это возможно автоматически, если он знает ритуал (если колдующий не слишком умен либо объект не слабоумен), но может и требовать некоторых исследований (и, по усмотрению Рассказчика, бросков Интеллекта + Оккультизма) в других случаях. затем начинается распускание. Колдующий должен найти компонент, который будет использован при проведении неприятного ему ритуала, а затем каким- либо образом уничтожить его. Его успехи вычитаются из успехов, набранных первым колдующим; если он сумеет обезвредить все успехи, раздражающий ритуал немедленно заканчивается, со всеми сопутствующими последствиями. Таким образом, быстрое окончание Связывания Обвиняющего Языка может позволить Тремеру снова говорить зло о своих врагах, но преждевременное окончание Кровного Обязательства может болезненным образом ввергнуть его в торпор, а преждевременное окончание Ночи Красного Сердца — привести к Окончательной Смерти.

Распустить можно лишь ритуалы, имеющие срок действия. Например, Тремер, разорвавший Узы Крови с помощью Сбрасывания Пут (ниже), не постоянно под воздействием этого ритуала — как только ритуал завершен, Узы ушли и ритуал закончил свое действие. Однако Тремер, страдающий от Шагов Вселяющего Страх, может считаться находящимся под воздействием ритуала, пока он замедляет свои движения, так что его можно распустить. Заметьте, что чародей может распустить лишь ритуал, направленный на него, а не на кого-то другого. Также, чародей, страдающий от нескольких ритуалов, должен распускать их по отдельности. Против ритуала может быть накоплено несколько распусканий, если может быть накоплено соответствующее время и компоненты.

Система MET: Средний ритуал. Для распускания вражеского ритуала Вам надо собрать компоненты, необходимые для первоначального обряда, и провести Умственное состязание против наколдовавшего его (найдите Рассказчика, чтобы провести опыт наедине; Вам не нужно позволять противнику знать о Ваших действиях). Если Вы выиграли, ритуал немедленно заканчивается, и Вы получаете все последствия от него (если таковые есть).

Ритуалы пятого уровня

Сбрасывание пут

Тщательно охраняемый, как и любой секрет Клана, Сбрасывание Пут, похоже, отстоит от обычных правил Тауматургии. Оккультисты-теоретики отмечают, что он имеет больше общего с первичным, несдержанным колдовством, нежели с умственным, упорядоченным приближением к герметической магии крови. Некоторые даже мрачно указывают на его сходство с Волдери — поскольку ритуал Сбрасывания Пут разбивает Узы Крови.

Разрывание Уз Крови — ужасный процесс. Чародей должен иметь непрерывный доступ к объекту, как и к образцу крови хозяина. Ритуал требует целой ночи; его проведение болезненно как для колдующего, так и для объекта.

Чародей создает связь с объектом и хозяином, смешивая кровь всех троих и помещая ее в стеклянное хранилище. затем чародей должен обескровить и содрать кожу с объекта — способ остается на усмотрение чародея; некоторые могут умерщвлять плоть хлыстом, а другие — применять клейма. Когда объект начнет балансировать на краю гибели, колдующий разбивает стеклянный контейнер, выливает кровь на землю и хватает Узы за струйку. Смесь крови испаряется в шипящем, обжигающем пару, и объект становится свободен. Конечно, Сбрасывание Пут остается одним из строжайших секретов Тремеров. Немногим тауматургам можно доверить столь мощное знание. Более того, малейшего указания на то, что Тремер может провести этот ритуал, достаточно для того, чтобы другие Сородичи наблюдали за ним с усиленным подозрением — у Тремеров есть волшебные способы кражи крови, так что кто может сказать, что чародей не может освободить чьих-либо невольников и взамен привязать их к себе? Даже те Сородичи, кто стонет под плетью Узы, редко доверяют Тремерам в достаточной мере, чтобы пройти через такую процедуру.

Система: чародей должен иметь в своем распоряжении по одному пункту крови от себя, объекта и управляющего объектом. (Если колдующий сам является объектом или управляющим, дополнительной крови не надо). Сдирание кожи вызывает три уровня непоглощаемого аггравированного ущерба, как только плоть удалят или сожгут. Появившийся в конце ядовитый пар наносит дополнительный пункт непоглощаемого аггравированного ущерба как колдующему, так и объекту. Объект теряет постоянный пункт Силы Воли, но, если ритуал удается, Узы Крови немедленно увядают. Однако он не создает защиты от создания других, позднейших Уз.

Система МЕТ: Усложненный ритуал. Разрушение уз Крови требует по одной Особенности Крови от колдующего, объекта и управляющего им (опять же, если колдующий и есть объект или управляющий им, дополнительной крови не требуется). Объект получает четыре пункта Усиленного ущерба (два — по сокращенной шкале) и теряет одну постоянную особенность Силы Воли, а колдующий получает один пункт Усиленного ущерба. Как всегда, для завершения ритуала нужно успешное Статическое соревнование. Очевидно, для этого ритуала вам не нужно входить в настоящий физический контакт или сдирать кожу. Из-за занимаемого времени ритуал лучше проводить вне игры, хотя может получиться красивая сцена, если кто-нибудь помешает Вам в разгар его.

Ночь Красного Сердца

Новообращенные шепчутся о том, что Старейшины-Тремеры вполне могут уничтожить своих врагов, располагая лишь небольшим образцом Витэ. Хотя не все так просто, за страшными слухами таится доля правды. С помощью Ночи Красного Сердца чародей может заставить своих врагов визжать от страха, совершенно уничтожить или принудить к противостоянию.

Чародею нужен лишь количественный образец крови жертвы. Во время целой ночи колдующий непрерывно

проговаривает фразы ритуала. После первого приближения ритуала (который занимает около 10 минут) жертва внезапно ощущает дурное предчувствие чего-то ужасного. когда бы объект не встретил колдующего, он понимает, что вершится ритуал, который уничтожит его — и что, согласно полученным сверхъестественным сведениям, он должен либо избежать его мощи, либо найти и прервать колдующего. Как только, при восходе солнца, ритуал заканчивается, если жертва подпадает в область его действия, она эффектно рассыпается в прах за доли секунды.

Кроме крови жертвы, колдующему необходимы изображение жертвы, вырезанное им из кости, прогнившее дерево, срубленное в полночь, либо камень надгробия с могилы благочестивого священника.

Система: хоть и весьма мощный, Ночь Красного Сердца не является всесильным ритуалом. Есть вероятность того, что, когда он начнется, жертва либо сбежит из города, либо убить колдующего. поскольку ни одна вероятность — смерти или провала — не исключена, это, возможно, означает, что жертва не остановится, пока не сможет уничтожить чародея. Однако, если колдующий сможет завершить ритуал с целым пунктом крови жертвы, несчастный объект немедленно претерпит Окончательную Смерть.

Игрок делает бросок успеха ритуала, как только начнется колдовство,— если бросок провален, то ритуал не сработает, и жертва ничего не почувствует (хотя колдующему не обязательно знать это). также игрок должен потратить пункт Силы Воли, чтобы продолжать колдовать целую ночь, и если ритуал каким-либо образом остановится или прервется, он не удастся.

У Ночи Красного Сердца ограниченный радиус действия. Обычные учения говорят, что обряд работает «на семь лиг от проклятого убежища»; ученые чародеи приписывают ритуалу радиус действия от 30 до 35 миль. Как бы то ни было, объект может сразу сказать, удалось ли ему выйти из зоны действия ритуала, поскольку чувство ужаса исчезнет — но если он возвратится во время действия ритуала, то снова подпадет под его влияние. Заметьте, что несмотря на то, что объект может сказать, удалось ли ему сбежать из-под влияния ритуала, колдующий этого не знает; возможно проводить Ночь Красного Сердца против кого-то, кто вне его радиуса действия, не имея знания о том. что ритуал не удался.

Система МЕТ: Усложненный ритуал. Вам нужно проводить его вне игры; когда Вы начнете, нужно предупредить об этом рассказчика, так что Вы можете потратить Особенности Крови жертвы и собственную особенность Силы Воли, и Рассказчик таким образом сможет предупредить жертву. Очевидно, жертва может попытаться сбежать из города или. иначе, уничтожить и остановить Вас. Если ритуал прерван, он немедленно заканчивается без результата. Иначе используйте вышеприведенное описание. Если все условия выполнены и ритуал проведен успешно, дальнейшие опыты не требуются.

Ритуалы шестого уровня

Кость раздора

Слабые Принцы при «опросе» вновь прибывших в их домены иногда полагаются на Кость Лжи (*Vampire: The Masquerade*, стр. 184–185). Хотя Кость Лжи полезна при выявлении шпионов Шабаша, диаблеристов и других источников неприятностей, это также есть хороший способ заслужить гнев уважаемых Сородичей города — мало кому из них понравится быть уличенным во лжи. Тем не менее, подозрительные Принцы полагаются на Кость при удержании своих владений в железном кулаке, так что Тремеры недавно разработали эту разновидность ритуала. Как и Кость Лжи, Кость Раздора создается из столетней кости пальца, вымоченной в крови в течение нескольких ночей. Однако в отличие от Кости Лжи, Кость Раздора не принуждает к правде; скорее она помогает Тремеру в его измышлениях.

Естественно, само существование этого ритуала есть очень охраняемая тайна. Если Принцы откроют, что их Кости Лжи на самом деле давали те ответы, которых хотели Тремеры… ну, это не будет сверх их ожиданий, но и приятностью тоже не будет названо.

Система: Кость раздора выглядит подобно Кости Лжи: старая кость пальца, на которую нанесена ритуальная магия. Если Кость Лжи темнеет и заставляет говорить правду, когда держащий ее лжет, Кость Раздора поступает так лишь когда того хочет ее создатель. Пока чародей может видеть кость, Тремер может заставить ее потемнеть и затем — повлиять на держащего так, что он будет говорить неправду, но при этом верить в нее. Подобно Кости Лжи, Кость Раздора работает лишь 10 раз. В отсутствие создателя Кость Раздора работает как обычная Кость Лжи, просто во избежание возможных осложнений («На последнем собрании, которое Вы пропустили, эта Кость Лжи не сработала. Вы ничего не хотите нам сказать?»)

Система МЕТ: Высший ритуал. Пока создатель видит ее, Кость Раздора работает так, как описано выше. Если это необходимо, Рассказчик должен знать об этом, чтобы проверить, принужден ли объект к явной лжи.

Достоинства и недостатки Тремеров

Тремеры, как и все остальные, — вампиры, но бытие Тремеров сопровождают очень немного особых преимуществ или неурядиц. Даже самый негибкий изо всех Кланов считает случайное отклонение — ммм… естественно, необычным.

Рассказчики могут по своему усмотрению использовать все нижеперечисленное как источник вдохновения для историй. Выдача кому-либо дополнительных очков за то, что в определенной истории может не иметь ценности — например, за отыгрыш Тремера-анарха в хронике, где принимают участие одни анархи, — есть быстрый способ заставить людей покинуть ее. Если Вам нравятся Достоинства и Недостатки — прекрасно; если нет —

Вы можете использовать их как «зацепки» в истории. Больше информации о Достоинствах и Недостатках можно найти в Приложении к *Vampire: The Masquerade*.

Утонченный вкус (сверхъестественное достоинство, 2 очка)

По какой-то причине Ваш герой обладает врожденной магией крови — в большей степени, чем большинство Тремеров. Когда ваш Тремер пробует кровь, он естественным образом чувствует в Витэ тишайшие потоки и оккультные их соответствия. Для него это даже не магия; это просто усиленное чувство вкуса, происходящее от Становления и долгого знакомства Клана Тремер с кровью.

Когда Ваш герой пробует кровь, он может автоматически узнать один факт об источнике, как при первом уровне силы Пути Крови, Вкусе Крови (*Vampire: The Masquerade*, стр. 178–179). Не требуется ни траты крови, ни броска; вампир просто получает сведения, которыми обладал бы при одном успехе. Вы по-прежнему можете использовать саму Дисциплину, дабы получить более подробную информацию, и в таком случае применяются обычные правила, а итоги применения Дисциплины заменяют эту тягу.

Такое влечение не всегда выгодно — Ваш характер может внезапно почувствовать скрытые токи страха, необычную силу или яд в Витэ, и такие ощущения могут вызвать тошноту либо недееспособность — по усмотрению Рассказчика. Эту чувствительность нельзя «отключить».

Система МЕТ: у Вас природное чувство вкуса крови. Когда Вы пробуете кровь, Вы можете сказать, принадлежит ли она вампиру, и автоматически можете распробовать его силу (Поколение). Никакой платы или опыта не требуется. Если кровь не вампира, Вы знаете лишь об этом — Вы не можете отличить кровь Люпина или феи от человеческой без других методов испытаний.

Получивший становление без чаши (социальное достоинство, 3 очка)

Когда Ваш герой получил Становление, его Сир обошелся без Традиции Тремеров, или, возможно, не нашел возможности завершить дело, либо просто погиб перед тем, как она могла быть доделана. Вашего Тремера просто лишили крови и перевели на другую сторону, но не подвергали Превращению Семи (см стр. 96). В итоге, даже если Ваш герой приносил Клятву, он не сделал ни одного шага к Узам Крови с Советом Семи. Поскольку Ваш герой не получает распоряжений от Совета Семи, его преданность Клану Тремер произрастает исключительно из его сознательности. На самом деле Вы можете делать все, что Вам заблагорассудится, безо всяких сверхъестественных чувств. Конечно же, если любой лояльный Тремер проведает об этой оплошности, Ваш герой, возможно, будет насильно принужден к прохождению Превращения Семи, как и к даче показаний о том, почему он не выступил добровольно с предложением исправить сей недочет. Это может

закончиться привязыванием к Совету, или Трибуналом, и незнание не станет должным оправданием.

Система МЕТ: без обряда Превращения у Вашего героя нет обычных связей с Советом Семи Тремеров, что означает: в делах, имеющих отношение к Клану Тремер, Вы обладаете собственной волей. Для этого Достоинства нет особых правил отыгрыша. Просто помните, что Вам не надо совершать каких-либо опытов или трат, чтобы идти против обычной политики Тремеров; фактически, вместо обычной клановой слабости Тремеров, ваш недостаток заключается в том, что Вы попадете под пристальное наблюдение, если на Ваш порок прольется свет.

Привязанный к Совету (социальный недостаток, 3 очка)

Из-за слишком ли подозрительного Регента, faux pas в прошлом или приказа сверху, Ваш герой был привязан к Совету Семи — состояние, от которого он не может избавиться. Это не избавляет героя от наличия собственных целей и побуждений, но любовь к Клану Тремер всегда будет первой. Вам надо тратить Силу Воли лишь для того, чтобы идти против политики Тремеров; нарушить Клятву, без преувеличения, для Вашего героя так же трудно, как рабу Уз Крови — предать своего хозяина. Когда Совет или его полноправные представители (читайте — каждый Тремер званием выше, чем Ваш герой) скажет «Прыгай», Ваш герой подпрыгнет, а затем будет ждать указаний, на какую высоту ему подняться, прежде чем спуститься.

Если вы найдете способ решить эту проблему, например — приняв участие в Волдери, получив другие Узы Крови или использовав ритуал Сбрасывания Пут (стр. 103), и если соответствующие органы об этом узнают, Вашего героя вполне могут приговорить к уничтожению. Если Уз Крови недостаточно для того, чтобы сдерживать его, и он причинил достаточно беспокойств, то уничтожение — единственный способ увериться в том, что он не будет более проблемой. Рассказчик может и должен использовать все доступные Тремерам способы как для проверки преданности героя, так и для охоты на него как на предателя, если он не сможет быть на высоте.

Система МЕТ: когда бы Вы ни захотели предпринять что-то, что нарушает приказы вышестоящих Тремеров, Вам надо потратить Особенность Силы Воли. У этого недостатка те же социальные особенности, что описаны выше — Ваши действия будут сильно ограничены, Вас могут ставить в неприятное положение против Вашей воли, и как только Вы попытаетесь переступить через Узы, Вам не поздоровится.

Двойной предатель (социальный недостаток, 4 очка)

Когда-то в прошлом Ваш герой принял участие в Волдери. Возможно, он пытался по всем правилам вступить в Шабаш, или его просто так воспитали или вынудили. Как бы то ни было, теперь он носит

печать Предателя. С тех пор он вернулся и вновь вступил в ряды Клана, но печать будет преследовать его вечно.

Как всегда в случае с этой меткой, каждый Тремер сможет сказать, что однажды Ваш герой предал Клан. Те, кто знает о прошлом Вашего героя, будет относиться к нему с презрением; увеличивайте на два все сложности общения с другим Тремерами, если они преданы Клану. Тремеры, не знающие всех обстоятельств, возможно, сочтут Вашего героя предателем — и могут попытаться поймать его либо уничтожить, или, по крайней мере, постараться сообщить Пирамиде о его местонахождении. Если Ваш герой провалит свои задания или вновь попадется на плохом поведении, можно ожидать, что на него начнется такая же охота, какую обычно ведут Тремеры на других угрожающи им.

Система МЕТ: у Вас печать Предателя — носите карту, чтобы показать ее другим Тремерам. Вы лишаетесь двух Особенностей при всех Социальных поединках с прочими Тремерами (не Шабаша). Однако, поскольку Вы вышли из Шабаша, Вы не знаете достаточно современных знаков и кодов, чтобы сойти за его члена. Вкратце, Вы облажались, и вынуждены вечно за это платить.

Неспособный к чародейству (сверхъестественный недостаток, 5 очков)

У Тремера и Совета создание основ Тауматургии отняло десятилетия, так что она не является «естественной» Дисциплиной. Веками она распространялась по Клану Тремер в качестве врожденной способности, но некоторые невезучие Тремеры так и не смогли понять ее сути.

Ваш герой — один из этих несчастных: для него к обычной сложности 3 при использовании Путей и ритуалов надо добавлять 4 пункта (и так — до максимальной трудности 10). Он все же может учить Тауматургию (вышестоящие Тремеры будут рады поделиться своими тайнами, если он заслужит их расположение), но это требует огромных усилий. Для него Тауматургия все же считается Клановой Дисциплиной, хотя он может начать историю со всего лишь одной точкой в ней.

В общественном плане это выделяет героя среди других Тремеров как вечного студента. Скорее всего, ему не будет грозить продвижение или большие обязанности, просто потому, что «он этого не понимает».

Система МЕТ: для Вашего героя Тауматургия — самый сложный предмет. В результате, это увеличивает на одну Особенность сложность любого Статического Опыта и прибавляет пять минут к длительности получения любого следствия (поскольку Вы путаете слова, криво рисуете круг и так далее). При исходе поединков, касающихся общения с Тремерами звания выше Вашего у Вас на одну Социальную Особенность меньше, чем обычно.

Психозы Тремеров

Из всех Кланов, Тремеры наиболее полно продвинулись в понимании таинств. Если Малкавиан обладают

«встроенным» восприятием искаженной Вселенной, а Цимисхи — собственными видами волшебства, то само основание силы Тремеров есть символизм, таинственные связи, симметрия и волевой характер. Поскольку Тремеры, изучающие оккультизм, должны противопоставлять свой разум неестественным силам и превращенной форме собственного вампирского Проклятия, неудивительно, что у некоторых несчастных, как и у тех, кто постоянно роется в таинствах, которые лучше бы не исследовать, возникают различные виды умственной нестабильности.

Консервативные ученые-Каниты утверждают, что Проклятие удовлетворяет лишь некоторые потребности, а потому некоторые виды силы пропадают перед лицом того, что будет «нормальным» для вампиризма. Тауматургия находится вверху списка таких обратных реакций. Если большинство Тремеров смеются над такими заявлениями и лишь говорят, что их сильная подготовка и методы позволяют им получать могущество, которые остальные Каниты просто не могут использовать из-за недостатка навыков, появляются некоторые свидетельства того, что изучение Тауматургии может вызвать потерю равновесия. В самом деле, сама природа Тауматургии — противопоставление воли проклятию бессмертия, чтобы переправить силу крови в другие сосуды — говорит о нездоровом углублении в ужасное проклятье, которое поражает Сородича. Некоторые Тремеры находят извлеченные из небытия истины слишком ужасными, чтобы противостоять им разумом.

Расстройство общественного устройства

Укрепление строя Пирамиды Тремеров иногда дает отрицательные последствия. Личности с сильной волей наиболее часто получают Становление от Тремеров, но иногда проскальзывают случайные недочеты. Более того, века «встраивания» молодых новообращенных в их политику означают, что иногда устройство общества Тремеров не слишком действенно.

У большинства Тремеров скорее средняя преданность Клану как абстрактному целому, что усиливается как кровью Семи, так и психологическим приспособлением к Клятве, поспешно данной после Становления. Вампиры, приспособившиеся относительно хорошо, стремятся приводить личные устремления в соответствие трудностям бессмертного бытия. Однако те, кто не может справиться со стрессом, иногда прибегают к Пирамиде как заменителю ответственности.

Недавно призванные в ряды Клана, неспособные совладать с гнетом необходимости охотиться за кровью и взаимодействовать со Зверем, могут передать эту ответственность Пирамиде Тремеров. В таких случаях лицо становится почти трутнем; подобные жертвы не могут справиться с собственной моральной ответственностью, так что они ограничивают свои мир Кодексом Тремеров. Они подчиняются тому, что приказал Старший; они старательно избегают того, что запрещено Кодексом. Делая Клан Тремер хранилищем своей

сознательности, эти мечущиеся души «лишь следуют указаниям». Уменьшение Человечности и плата в виде Бешенства, голода и страха все же ведет Сородича вниз по спирали, но на это он почти психопатически не обращает внимания. В конце концов, это не его вина — и не его трудности. Одолеваемая вопросами, жертва этого расстройства обращается за ответами к пирамиде Тремеров. Каждое действие должно быть одобрено Пирамидой. Мучимый собственным мнением, несчастный вампир выдает банальный ответ или неуверенное «Я не знаю». Неудивительно, что вышестоящие Тремеры быстро избавляются от новичков, страдающих от такого расстройства,— трутень без личного мнения или воображения даже более непостоянен, чем смутьян. Таким личностям обычно поручают опасные задания, которые они выполняют, думая об интересах Клана, либо они погибают ужасной смертью или быстро переходят в более стабильное умственное состояние.

Скрытная жажда крови

Пропитание кровью вместо обычной еды — первое практическое приспособление, которое должны сделать вампиры. Тремеры должны это делать особенно любопытным образом: питаясь кровью, которая переходит в Витэ Совета, а затем — развивая силы для обнаружения вкуса крови и его особенностей. Некоторых Тремеров приводит в восхищение вкус необычной крови. Тогда как, скажем, любой вампир должен выработать пристрастие к крови определенного происхождение, обычная чувствительность Тремеров к необычным потокам — развитая как преувеличенными чувствами, так и изучением Тауматургии,— заставляет некоторых Тремеров охотиться за наиболее выдающимися букетами. Естественно, у некоторых вампиров развиваются весьма избирательные вкусы, и они узнают захватывающую пикантность крови других Каинитов. Тремеры, зачастую способные уловить тонкие различия линий крови или необычные проявления вампирского бытия, могут привести это на необычайно высокий уровень. Страдающий скрытой жаждой становится одержим стремлением разыскать оттенки крови — больше и различнее. Такие личности иногда предрасположены к диаблери, «зацикливаясь» на вкусах различных других Кланов. Более «странные» Тремеры бороздят мир в поисках «редких нюансов» крови Люпинов и фей. Не будучи сдерживаемой, такая навязчивая идея ставит Тремера в опасные положения, когда он охотится на других сверхъестественных существ. Что еще хуже, такому Тремеру часто надоедают «низменные вкусы». Хотя он все же способен питаться кровью людей или животных (физически, если не психологически), криптофаги вырабатывают отвращение подобной общераспространенной диете. Страдающий скрытной жаждой даже может оказаться неспособен проглотить такую кровь без усилия воли.

Опять же, заметьте, что Скрытная Жажда есть психологическое состояние, а не физическая зависимость; криптофаг все же может (и будет) пить любую кровь во время Бешенства. В крайних случаях это будет единственное пропитание, добытое вампиром; он становится нервным и дерганым от голода, когда охотится за алым нектаром сверхъестественных существ. Криптофаг

даже может прийти к состоянию, когда ему приходятся заставлять себя тратить кровь или осушать собственные вены, чтобы вызвать большую радость от потока крови и вкуса необычной Витэ.

Тауматургическая глоссолалия

Язык есть способ приспособить общеупотребимые знаки для описания понятий. Тауматургия признает эту силу; сам по себе голос — мощное средство, то же относится и к знакам. Более того, опытный чародей приучается думать на языках символов, точно также как математик может делать подробные объяснения с помощью цифр. Некоторые волшебники утверждают, что теоретическая нумерология работает вследствие ее таинственной связи с понятиями Вселенной. Как математика описывает физический мир, так и Тауматургия описывает метафизический. Однако, поскольку эти знаки работают на столь отстраненном уровне, они нелегко сочетаются с человеческим — или бессмертным — разумом.

Высокоопытные чародеи иногда страдают от странного вида расстройств. Ум, обученный измерять мир в сверхъестественных терминах, не всегда может разумно справиться со стрессом. При напряжении такие чародеи начинают говорить на неведомых языках, в данном случае — тауматургических знаках. Несчастье глоссолалии (говорения на неведомых языках) наваливается как истерия на этих несчастных, делая их непостижимыми.

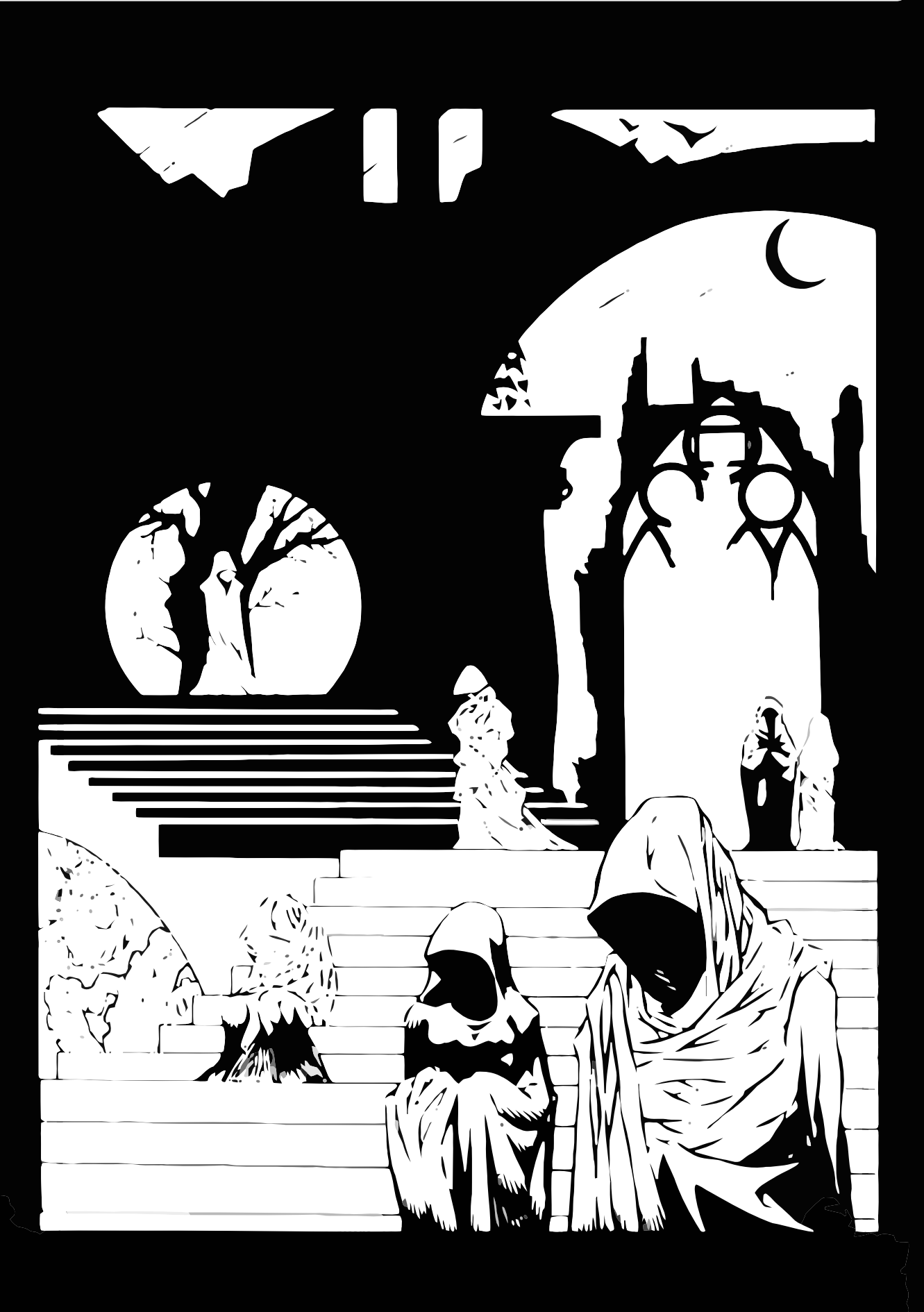
Если «обычная» глоссолалия заключается в говорении на мертвых языках, то

чародей возвращается к таинственным сооружениям. Другие чародеи могут распознать невнятные слова, но зачастую разум этого лица кажется перешедшим в другой способ мышления — почти как магическая афазия[4] — зачастую объект прибегает к словам, которые он обычным образом не мог узнать или выучить. Данный чародей редко понимает, что он делает что-то необычное. Его разум все еще приравнивает эти понятия к странным словам, хотя, напротив, он становится неспособен к переводу их на более приземленный язык. Если ему дать достаточно времени и позволить сосредоточиться, чародей обычно возвращается к обычной речи, не понимая по-настоящему, что же он до того сказал таинственным образом.

Большинство Тремеров слегка раздражает наблюдение этого психоза в действии; обычно чародеи в таком состоянии выказывают знания понятий, далеко превосходящие их обычные возможности. Конечно, одержимый Бешенством чародей, выкрикивающий гортанные ругательства на каком-то мертвом волшебном языке, способен напугать кого угодно. Этот психоз плохо поддается точному описанию, и Рассказчикам нужно не только с осторожностью обращаться с ним, не рискуйте быть бесцеремонными; они могут захотеть наделять дополнительными очками опыта тех игроков, что изящно справился с ним. Правильно показанная, Тауматургическая Глоссолалия есть не идиотское бормотание или детский лепет — это перевод знаков в слова, которыми надломленный ум общается с ужасами, доведшими его до безумия.

[4] Афазия (от греч. а — отрицательная частица; phasis — проявление, высказывание) — системные нарушения речи, являющееся нарушением уже сформировавшейся речи. Они могут затрагивать фонематическую, морфологическую и синтаксическую структуры активной и пассивной речи. Возникает при локальных поражениях коры левого полушария мозга (у правшей) и при некоторых психических заболеваниях.

Различается несколько видов афазий: Эфферентная афазия, вызывает распад грамматики высказывания, динамическая афазия — проявляется в нарушениях сукцессивной (последовательной) организации речевого высказывания, афферентная моторная афазия, для нее характерно нарушение звена выбора звука, сенсорная афазия (или афазия Вернике) — основывается на нарушении фонематического слуха, различении звукового состава слов, акустико-гностическая афазия — наблюдается утрата способности понимания звуковой стороны речи, акустико-мнемическая афазия — нарушение объема удержания речевой информации, тормозимость слухо-речевой памяти, оптико-мнестическая афазия — нарушение зрительной памяти, слабость зрительных образов слов. В основе семантической афазии лежат дефекты симультанного анализа и синтеза речи. В целом речь афатиков характеризуется бедностью лексики, они редко употребляют прилагательные, наречия, описательные обороты, почти не используют и не понимают пословицы, поговорки. — LB



Глава Третья: Камни Пирамиды

Как ни парадоксально это звучит, каждый Тремер, бесспорно, уникален. Представление о Тремерах как тесно связанной структуре доходит до такой степени, что сами слабости каждого Тремера становятся признаками индивидуальности: «Он Тремер, но не изучает Тауматургию», «Она Тремерка, но общается с Анархами», «Они Тремеры, но они удивительно честны». Любое отклонение от стереотипа попросту подсвечивает личность Тремера. Хотя вампиры могут говорить о Клане Тремер в широких, всеобъемлющих понятиях, ни один конкретный вампир полностью не подходит под такие рамки. Более того, Тремер не могли бы существовать, если бы все подходили под один стереотип; собрание одинаковых трутней не более действенно, чем капризная толпа. Каждый Тремер помогает Клану, исходя из собственных особых черт.

Более любой особенности личности или сверхъестественного единства Тремеров связывает их поиск продвижения — личного, по

Краткая заметка насчет перевода в систему MET

Вы заметите, что у описанных ниже героев порой есть Дисциплины третьего уровня, и что их аналоги в MET, соответственно обладают Средними Дисциплинами. Но поначалу герой в MET обладает Основными Дисциплинами... что делать? Решать Вам. Вы можете захотеть «подцепить и перетащить» любого из этих героев в игру; если они используются как персонажи Рассказчика, они могут использовать любые Особенности, которые в каком-либо смысле нужны. Если Вы хотите ограничить новых героев игроков жесткими правилам Laws of the Night, просто переведите Среднюю Дисциплину в какую-нибудь другую Основную клановую Дисциплину.

должности в иерархии, по знаниям магии крови, понимания или мощи. Принужденный ли совершенствоваться внутри Пирамиды или брошенный выживать вне нее, ни один Тремер никогда не успокоится. В их мире укрывается мало доверия—и никакой дружбы. Все превозносимое единство их Клана—это сплоченность против чужих, слишком многочисленных и опасных, чтобы не обращать на них внимания, умственная привычка к осадному положению, выработанная во время их ранних ночей, освещенных всполохами битв с высокопоставленными Сородичами Восточной Европы. Выживание—это игра, в которой враги извне уравновешивают соперников изнутри. Естественно, Тремеры держатся поближе к своим товарищам, а ко врагам—еще ближе. Учитывая репутацию Клана (сомнительно заслуженную), Тремеры должны черпать начало в расчете на себя и постоянном желании продвижения; любая слабость может привести к уничтожению от рук подозрительных Сородичей, недовольных вышестоящих или амбициозных подчиненных.

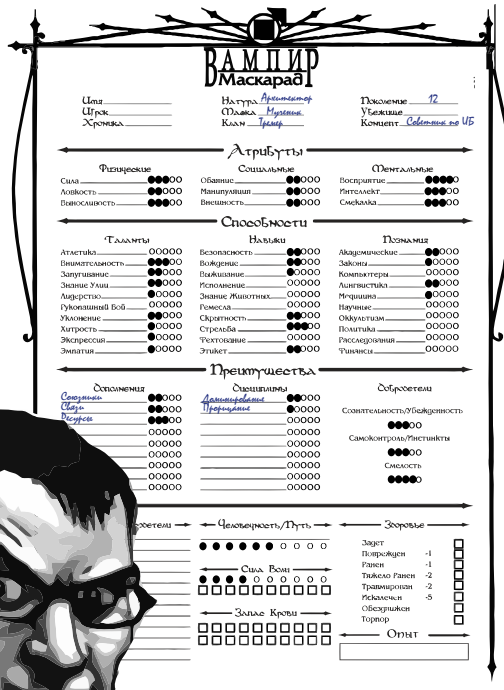
Вампиризм подошел Тремерам в качестве средства достижения могущества и бессмертия. Камарилья служит защитой. Единство Клана предоставляет выбор благ, необходимых для выживания. Любой Тремер получает лишь то, что берет,—их кошмар—это мир, где узы преданности и сделки столь ритуализированы, формализованы и притворны, что для истинных действий нет места. Тремер должен быть хозяином, чтобы не стать чьим-нибудь рабом.

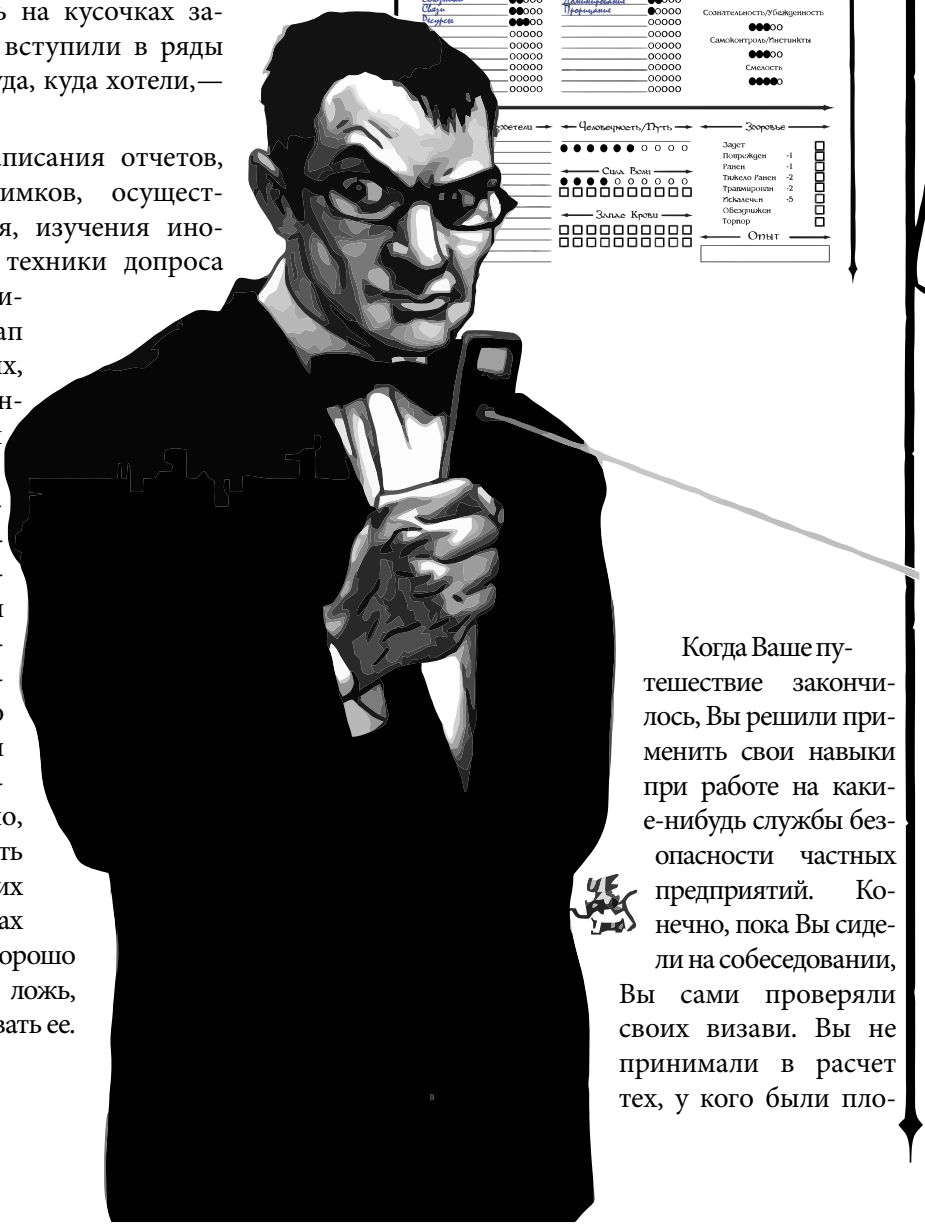
Советник по вопросам безопасности

«У нас есть возможности держать людей подальше.»

Вступление: Охранник? Нет, слишком обыденно. Шпион? Никогда — Вы не столь легко выдавали тайны. Но Вы хорошо решали головоломки, обладали природной склонностью к развязыванию людских языков, и интуицией, позволяющей создавать связи, основываясь на кусочках загадки. Потому Вы вступили в ряды Армии и попали туда, куда хотели,— в контрразведку.

Четыре года написания отчетов, сопоставления снимков, осуществления наблюдения, изучения иностранных языков, техники допроса и внедрения, умасливания волосатых лап (как иностранных, так и отечественных) и разработки новых способов обеспечения безопасности либо противостояния техническим охранным системам — довольно обширное резюме. Как только иностранные силы начинали действовать несколько нагло, Вы начинали собирать информацию об их отрядах, спонсорах и намерениях. Вы хорошо научились узнавать ложь, а еще лучше — создавать ее.





Когда Ваше путешествие закончилось, Вы решили применить свои навыки при работе на какие-нибудь службы безопасности частных предприятий. Конечно, пока Вы сидели на собеседовании, Вы сами проверяли своих визави. Вы не принимали в расчет тех, у кого были пло-

хие кредитные истории, натянутые отношения с законом, скверное управление и порочная идеология. Таким образом, в списке осталась одна-две фирмы… и одна, которая прислала свое приглашение, но о которой вы так и не смогли ничего разузнать.

Тремерам нужна была некоторая помощь в сфере безопасности. Ваши поиски привели к обнаружению каких-то жутких фотографий таинственных обрядов, подобных масонским, и нескольких относительно неизвестных людей, встречающихся с движителями и шестеренками местной политики. Поначалу Вы подумали, что это секта. Однако, когда Вы показали фотографии их представителю, он лишь улыбнулся — и посвятил Вас в настоящую тайну. Добро пожаловать в «общество».

Концепция: Принимая во внимание опыт, приобретенный Вами во время жизни, Вы получили способности, необходимые для выполнения впечатляющих разведывательных задач. В кругу Тремеров это означает раскапывание тайн, заключение тайных сделок и выполнение работ «сомнительной чистоты». Хотя порой Вы и выполняете дурную работу, она важна и узкоспециализирована, что позволяет особенно не выделяться и притом иметь за спиной уважение, похвалы и благосклонность Сородичей, вынужденных пользоваться подобными услугами.

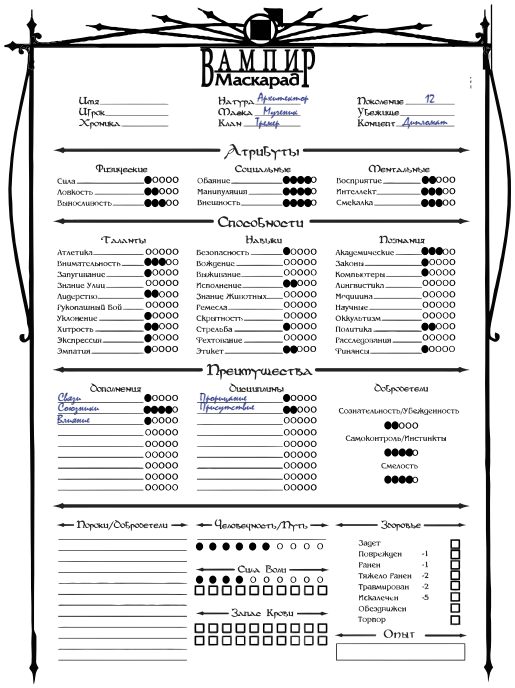
Подсказки по отыгрышу: За тщательно проработанной наружностью скрыт четкий, аналитический ум. Вы позируете, говорите и одеваетесь так, чтобы произвести наибольшее впечатление на своих товарищей, и проводите время за изучением ситуаций, в которые попадаете, с тем чтобы выстроить подходящий фасад. Это почти игра. И из кусочков, которые Вы выудили из слухов о тайном Джихаде, ясно, что с концом игры придет наибольшая угроза для всех — Вы собираетесь быть где-нибудь сбоку, когда это произойдет.

Оснащение: Отмычки, поддельное удостоверение личности, готовый костюм, микрокамера.

Дипломат

Цитата: *Вы увидите, что это выгодно нам обоим.*

Вступление: Начиная с побед в спорах в кружках старших классов — и вплоть до занятий в колледже по развитию навыков общения и языковых знаний, и, наконец, до уровня управления, Вы были на вершине квалификации дипломата. Культурный голос, способность сопереживать другой стороне и точное понимание чужих побуждений — содействовали Вашим обширнейшим способностям в областях этикета и манипуляции. Людям вы явно нравились, и Вы извлекали из сего факта максимум выгоды. Вскоре Вы осознали, что, оказывается, когда дипломат мечется между двумя сторонами, настоящая его цель — не достижение соглашения, но, скорее, приведение их к согласию либо разногласиям — так, как это угодно дипломату. Соответственно, Вы изучали актерское ремесло и психологию, не только с тем, чтобы успокоить людей, но и дабы подстрекать их к тем действиям, которые Вам выгодны. Как только Вы получили MBA, изучив несколько языков и психологию, то начали сладки-



ми речами прокладывать путь наверх, к удобной жизни. Поначалу это были деловые переговоры, но Вы связали свои честолюбивые помыслы с ООН. Вы меняли общемировую политику просто дабы унять свою дрожь, и Вам за это платили. Так было, пока Вы не познакомились с парой вызывающих тревогу краснобаев, разглядевших амбиции и талант, и решивших, что Вы будете работать в ночную смену — к их выгоде.

Концепция: Так как вы получили Становление до того, как стали опытным (или «прожженным») политиком, то Вы попали в мир взаимоотношений Сородичей с более выгодной начальной позиции, нежели большинство новообращенных. Вы быстро приспособились и схватили нежизнь за руку, поскольку долго учились приноравливаться к необычным культурам и обычаям. Сочетание находчивости в условиях окружения, плавной речи и остроумия укрепляет Вашу полезность для Старейшин, пока Вы умудряетесь перенацелить клыки равных себе на шеи друг друга. Дипломатия — полноценное оружие, и через несколько слов, сказанных в Элизиуме, оно может низвергнуть могущественнейшего. С таким оружием Вы собираетесь играть в игры общества Сородичей к своей выгоде и удовольствию.

Подсказки по отыгрышу: Хотя вы и несколько надменны, но любезны и нравитесь людям, несмотря на Вашу хищную природу. Вы естественно сопереживаете людям, и, хотя на практике Вы привязываете их чувства к определенной стороне, Вы делаете вид, что чувствуете их положение (или занимаете прямо противоположное, если хотите воскурить им фимиам). Однако, вместо того чтобы работать напрямую для достижения собственных намерений, Вы легко проскальзываете на место посредника между различными обиженными сторонами, а затем «помогаете» им прийти к решениям, выгодным Вам. Вы остроумны, вежливы, изысканны — и целиком и полностью эгоистичны.

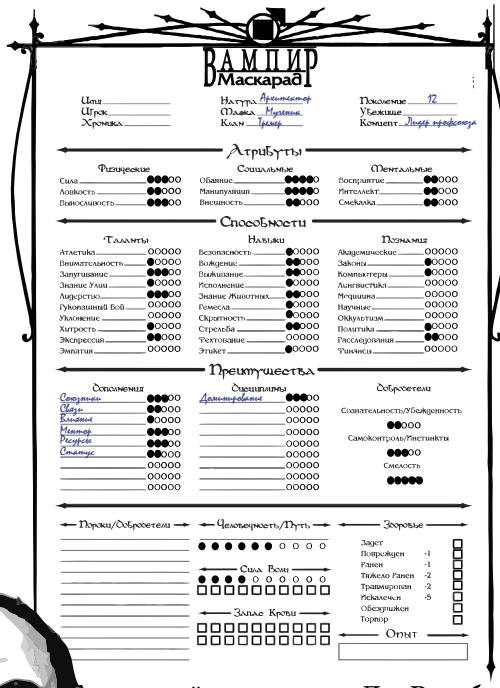
Оснащение: Одежда от Mackie, оборудование для видеоконференций, седан немецкой сборки, личный «органайзер».

Лидер профсоюза

Цитата: Я просто хочу лучшего для парней.

Мало кто понимает, как это тяжело — вырасти в грязи рабочих окраин. Имея пьющих родителей, множество братьев-сестер и ограниченные возможности, Вам ничего не оставалось, кроме как рано столкнуться с истинным положением дел, никто другой не дал бы Вам лучшего мира, или хотя бы надежду на него, так что Вам приходилось довольствоваться тем, что можно было найти. Это означает, что вам пришлось бросить школу, дабы пойти работать на завод. Затем Вы перебрались в доки. Школой жизни для вас послужило тяжелое и однообразной бытие. Убогие пивнушки, случайные драки, тяжелые станки да «Очаковское[1]» наполняли вашу жизнь — и обозримое будущее.

Поскольку вы работали в доках, то держали рот на замке, а уши — настороже. Выпивая с другими рабочими, Вы узнавали, где дела решаются с помощью взяток. Официальное членство в профсоюзе и все, что с ним связано, явно предоставляло работяге путь наверх, поэтому Вы намерились взобраться по этой лестнице. До Вас были и другие лидеры, но при разработке своей тактики Вы учли их ошибки. Позиционирование себя как человека из рабочего класса обеспечило Вам его поддержку, а Ваша привычка терпеливо выжидать перед прыжком означала, что Вы знали, каких промахов избегать. Даже когда маячили неизбежные конфликты между управленцами и рабочими, Вы могли повлиять на решение — за вами стояла сила рабочих. Хотя такая жизнь не была сладкой, Вы решили взять от нее все.



1 В оригинале Milwaukee ' s Best. — LB

Переговоры поздней ночью стали для Вас рутиной, как только Вам пришлось одновременно «утрясать» «особые» дела, вникать в местную политику в надежде использовать разногласия в своих целях, требования руководства и влияние в криминальных кругах. Как бы то ни было, Вы явно располагали чем-то, что было необходимо всем, и Вы сопротивлялись каждой из сторон. Даже угроза грубой силы не сдвинула Вас с места; Вы ожидали худшего. Ваши производящие впечатление решимость и организованность привлекали все больше и больше внимания, пока не стало ясно, что Вам предстоит вечно работать на кладбище. В конце концов, каждый столь же целеустремленный, как Вы, может понять, что нужно Тремерам, но ваша чрезвычайно настойчивая воля была настоящим подспорьем.

Концепция: Выцарапав свою судьбу из помойки, вы лишь приземлились на дне другой выгребной ямы. Снова борьба за продвижение наверх, по, крайней мере, у Вас есть время, чтобы полностью все уладить.

Все, что Вам нужно,— это убедиться, что Вы не нарушили одно из странных правил поведения, поскольку теперь возможности ошибиться не будет.

Подсказки по отыгрышу: Хотя Вы не сильно образованны и не обладаете жутким красноречием, Вы, по крайней мере, осознаете свои недостатки, потому не болтаете лишнего. Обычно это усыпляет бдительность людей впечатлением от Вас как от глупца. Когда Вы ведете переговоры, то делаете это без чувства коллективизма. Поскольку на Вашей стороне группа поддержки, какой нет у других, Вы можете говорить с позиции силы. Время от времени Вы можете быть «тихоней», но обычно Вы не суетитесь; вы просто позволяете людям считать себя не стоящим внимания, а затем сокрушаете их мощью своей власти, прикрытия и верности.

Оснащение: Портфель, заряженный револьвер, планы завода, черная книжечка с номерами телефонов местных политиков и криминальных авторитетов.

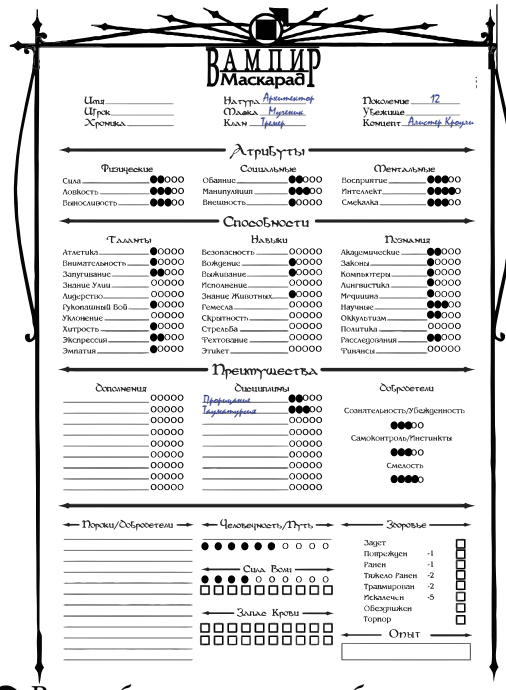
Второй Кроули[1]

Цитата: Я разобью твои удобные иллюзии.

Вступление: К черту власти! На [цензура] правила! Нажраться химии и отыметь парочку коз! Во всем виноваты далекие родители, извращенное общество, собственная «убитая» психика, поиск внимания или просто откровенная тоска. Как бы то ни было, Вы барахтались в болоте наркотиков, сатанизма, фетишизма, контркультуры — всего, что кажется обывателям чудным.

Хотя Вы прошли через школу и бесконечную череду психиатров, Вы так и не переросли свою одержимость любовью к «выносу» мозгов другим. Поджог школы в старших классах и «черная магия» привлекли необходимое Вам неодобрение, и Вы решили сделать свою репутацию еще хуже. Пока Ваши ровесники поступали в колледжи, Вы продавали им «кислоту» и шокировали их жертвоприношениями животных и шрамированием.

Программа для полуночников на общественном кабельном телевидении постоянно отражала в своих сводках Ваши пышные речи и выходки.


Вампир Маскарад

Имя
Игрок
Хроника
Натура Архитектор
Маска Мудрец
Клан Тремер
Поколение 12
Убежище
Концепт Алистер Кроули

Атрибуты
Физические: Сила ●●○○○, Ловкость ●●●○○, Выносливость ●●●○○
Социальные: Обаяние ●●○○○, Манипуляция ●●●○○, Внешность ●○○○○
Ментальные: Восприятие ●●●○○, Интеллект ●●●●○, Смекалка ●●○○○

Способности
Таланты: Атлетика ●○○○○, Внимательность ●○○○○, Запугивание ●●○○○, Знание Улиц ○○○○○, Лидерство ●○○○○, Рукопашный Бой ●○○○○, Уклонение ○○○○○, Хитрость ●○○○○, Экспрессия ●●○○○, Эмпатия ●○○○○
Навыки: Безопасность ○○○○○, Вождение ●○○○○, Выживание ●○○○○, Исполнение ○○○○○, Знание Животных ●○○○○, Ремесла ○○○○○, Скрытность ○○○○○, Стрельба ○○○○○, Ухватывание ○○○○○, Этикет ○○○○○
Познания: Академические ●●○○○, Законы ●○○○○, Компьютеры ○○○○○, Лингвистика ○○○○○, Медицина ○○○○○, Наука ●●●○○, Оккультизм ●●○○○, Политика ○○○○○, Расследования ●●○○○, Финансы ○○○○○

Преимущества
Дополнения: ○○○○○
Дисциплины: Прорицание ●●○○○, Телекинез ●●●○○
Добродетели: Сознательность/Убежденность ●●●○○, Самоконтроль/Инстинкты ●●●○○, Смелость ●●●●○

Пороки/Добродетели
Человечность/Путь ●●●●●●○○○○
Сила Воли ●●●○○○○○○○
Запас Крови
Здоровье: Задет, Потрясен -1, Ранен -1, Тяжело Ранен -2, Травмирован -2, Искалечен -5, Обездвижен, Торпор
Опыт

Вы собрали вокруг себя кучку последователей из числа мазохистов, психов и мятежников, и с удовольствием мучили их.

Когда Вы повзрослели, то стали более пресыщенным и циничным, а Ваши перепады настроения — более резкими. Развитие рода человеческого мешало Вашим разглагольствованиям; из юного шутника Вы превратились в воистину извращенного психопата.

В конце концов, Вы погрузились в оккультизм — из-за чувства уныния, необходимости до-

1 Имеется в виду знаменитый Алистер Кроули (Alaister Crowley) — «маг, субверсивный гений, тайный агент оккультного евразийства, революционный антихрист для мира антихриста консервативного», et cetera.

казывать несостоятельность ощущаемого мира и основанного на коленных рефлексах антиавторитаризма. Шутка утратила новизну, и Вы начали разлагаться.

Тем не менее, как только Вы наконец преодолели юношескую ограниченность простой шок-культуры, то открыли дверь, таяющую за собой действительно ужасные открытия. Где-то на этом пути Ваше колдовство приобрело цель. Ваши действия, хоть и все еще имеющие целью потрясение и снятию комплексов, служили каким-то более скрытым нуждам, мерцавшим в беспорядке оккультной атрибутики. Заметив однажды этот огонек, Вы уже не могли найти пути назад. Очевидно, Ваши выходки стали достаточно серьезными, чтобы привлечь стол же серьезное к себе внимание.

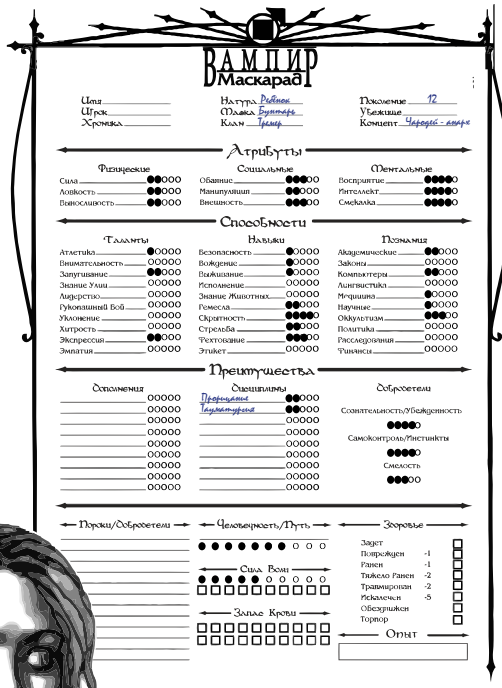
Концепция: «Обычная» человеческая жизнь прошла давным-давно. В нынешние ночи Вы мечетесь между попытками найти какую-нибудь постоянную точку, в которой был бы порядок, и потаканию жестокости вашего зловещего Проклятия. Вы ни к кому не приноравливаетесь, и, возможно, ни от чего не ждете многого. Самое абсурдное в таком существовании, конечно, то, что у вас наконец-то есть настоящая власть, но Вы так сильно отдали себя в подчинение Страшим, что можете так и не извлечь из нее пользы.

Подсказки по отыгрышу: Поскольку вы можете раздражать окружающих, Вы извращенно вежливы. Однако, Вы испытываете не только нужду в том, чтобы «доставать» других, но и заодно низводить себя. следовательно, Ваше поведение должно быть каким-либо образом грубым и шокирующим, но оно зачатую направлено против Вас, а не окружающих. К счастью, Вы знаете как раз достаточно, чтобы касаться носком линии власти.

Оснащение: Нож, волшебная палочка, дешевые карты Таро, явная B&D-атрибутика.

Чародей-Анарх

Цитата: *Вы поймете, что в данных обстоятельствах мои способности не останутся незамеченными.*



Вступление: У Вас всегда были настоящие трудности с властями. Говорят, что это есть признак гениальности, но также и некоторой неуравновешенности. Блестящий, но недисциплинированный, Вы не укладывались в пределы шкал оценок обычных тестов, да и никогда не были способны достаточно долго заниматься каким-либо делом, чтобы удовлетворять требованиям жесткого, закостенелого ученого мира. Лишенный цели, Вы прошли через школу и прошлое, оставив позади недовольных родителей и учителей. Влекущие к себе аудитории были забыты и оттеснены на периферию памяти вместе с родителями из рабочего класса. Советники не знали, что с Вами делать. Вы явно устали от спокойствия, даруемого кругами обучения. Похоже, что Вы сбили с толку учителей, и они предоставили Вам самому выбирать путь. Оказалось, что успеха во внешнем мире трудно добиться, не имея четких намерений. Вы порхали с места на место и от работы к работе. В конце концов, ваш опыт «мальчика на побегушках в любом деле» привлек нехорошую разновидность внимания. Вы попытались привлечь внимание своей сноровкой, но, когда Вам дали Становление, чудища дали ясно и четко понять, что Ваши пропагандистские наклонности терпеть не будут. Несмотря на образование и ум, видневшиеся за Вашими доводами, от Вас ожидали поведения в рамках дозволенного.

К черту все. Однажды ночью Вы собрали вещи и уехали в другое место, больше подходящее для Ваших замыслов, вроде того, чтобы смыться к чертям от Старейшин, использовавших Вас в качестве козла отпущения и рассчитывающих на то, что в течение ближайших трех столетий Вы будете

это бессловесно проглатывать. Поскольку обращены Вы были недавно и возможности Ваши ограничены, Вы не считаете себя достойным того, чтобы Клан тратил время на слежение за Вами, но, если Вы станете чуть более значимы, они могут «попросить» Вас вернуться в их ряды более настойчиво…

Концепция: Поскольку Вы порвали с обычными для Тремеров званиями, единственный оставшийся Вам путь к выживанию и успеху лежит через занятие себе место с помощью особых навыков. Вы показываете свои магические доблести со всей настойчивостью измученного уличного жулика, зная точно, что это мелочно и, в то же время,— Ваш единственный способ уцелеть. Дабы преуспеть, Вам придется отточить свое мастерство и стать нужным, и, в то же время, казаться безобидным остальным Тремерам, непростая задача.

Подсказки по отыгрышу: Капризный и испуганный параноик, Вам приходится на три шага опережать соперников-Тремеров и на два — всех остальных. Некоторая осведомленность в таинствах позволяет Вам казаться более осведомленным и опасным, нежели Вы есть на самом деле. Однако, когда дело доходит до точки, Ваше отчаяние прямо-таки просвечивает.

Оснащение: Разрозненные заметки по оккультизму, политические трактаты, побитый «Хендай».

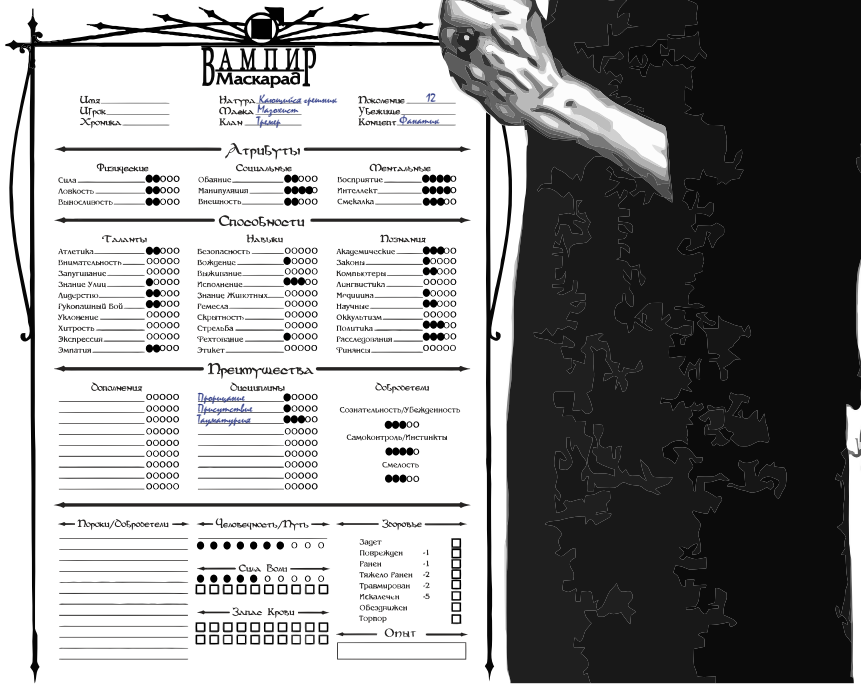
Фанатичный служитель Пирамиды

Цитата: Служить Дому и Клану.

Вступление: Вы всегда были ведомым, но с необычным даром: могли видеть, в какую сторону дует ветер, и, таким образом, всегда ухитрялись занять нужную сторону. Хотя некоторые и поносили Вас как подхалима, подлизу или безвольную личность, Вы выживали — и смеялись, когда они явно «проваливались», поддержав не того игрока. Вы поддерживали те деловые проекты, которые должны были принести ощутимый доход, выигрывая контракт на прокладку связи для подразделений рентабельных компаний. Клеветавшие на Вас утверждали, что партнеры могут «затянуть» совершение сделки, что компания может обмануть с оплатой, и что их собственные подрядчики могут выполнить работы за меньшие деньги. Настойчивая поддержка Вами кредитной истории начальства помогла заключить сделку на 1,2 миллиона долларов, после чего Ваша компания купила соперничающую, и Вы уволили всех «счастливчиков»-засранцев.

Не будучи особо одаренным или образованным, с помощью своей малодушной деловой тактики Вы смогли обеспечит вполне определенную уверенность в завтрашнем дне. Вы даже завели блокнот с пометками о том, что нравится — и что раздражает Ваших начальников. Ряды управленцев среднего звена подходили Вам и обеспечивали Вам занятость. Возможно, это была организационная эффективность, а может, кто-то заметил Ваши методы достижения успеха; Вас «выдернули» в Клан Тремер с наименьшими возражениями.

Как Сородич, Вы быстро сориентировались и заметили кое-какие властные структуры вокруг. Несомненно, Тремеры занимали выигрышное положение. Вы вернулись к обычной для Вас лести и быстро стали получать достойное вознаграждение за свою преданность.



Настоящая склонность к нововведениям Вам не свойственна, поэтому Вы не сразу вырываетесь вперед, а медленно и верно выигрываете гонку. Особенно если это «верно» длится веками.

Концепция: У Вас мало собственных убеждений, поэтому Вы всегда стоите за спиной сильного. В данный момент Ваша преданность принадлежит Клану Тремер, потому Вы подобно попугаю твердите Клятву и быстро понимаете указания, спускаемые сверху. Подобная преданность приносит свои плоды, но также и вызывает вероломные шепотки за спиной, и мало кто вопросительно смотрит на Старейшин, интересующихся, какие «планы» Вы строите на самом деле. Ваши планы, естественно, эгоистичны, но Вы позволяете другим таскать мешки и каштаны из огня.

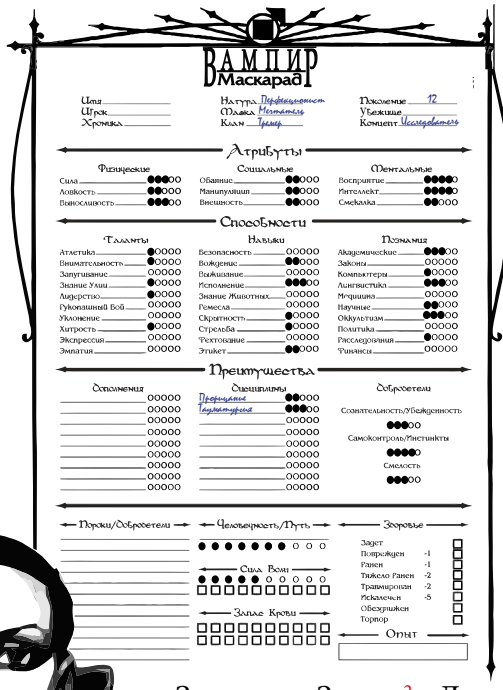
Подсказки по отыгрышу: «Надергайте» цитаты из Клятвы Тремеров и используйте их для упрочнения своей позиции. В конце концов, Вы окажетесь правы, и ваша судьба выведет Вас на вершину. Следовательно, Вы одновременно лицемерны и неприятно-самоуверенны, поскольку подлизываетесь к старшим, но полностью уверены в своей правоте.

Такого персонажа довольно трудно отыгрывать, поскольку несколько тяжело удерживать равновесие между одномерной натурой такого героя и, так сказать, «веселой хроникой». Подобный персонаж лучше всего смотрится в качестве поддержки другого игрока — с концепцией сильной личности. Также это — простая роль для новичка.

Оснащение: Кольцо-печатка, традиционный балахон оккультиста, простые костюмы и спортивная одежда.

Исследователь-затворник

Цитата: Я обнаружил кое-какие любопытные аналогии между этой проблемой и той, которой я недавно занимался. Позвольте мне посоветоваться с моими книгами…


Вампир Маскарад

Имя
Игрок
Хроника
Натура: Перфекционист
Маска: Мечтатель
Клан: Тремер
Поколение: 12
Убежище
Концепт: Исследователь

Атрибуты

Физические: Сила ●●○○○, Ловкость ●●○○○, Выносливость ●●○○○
Социальные: Обаяние ●●○○○, Манипуляция ●●○○○, Внешность ●●○○○
Ментальные: Восприятие ●●●●○, Интеллект ●●●○○, Смекалка ●●○○○

Способности

Таланты: Атлетика ○○○○○, Внимательность ●○○○○, Запугивание ○○○○○, Знание Улиц ●○○○○, Лидерство ○○○○○, Рукопашный Бой ○○○○○, Уклонение ○○○○○, Хитрость ●○○○○, Экспрессия ○○○○○, Эмпатия ○○○○○
Навыки: Безопасность ○○○○○, Вождение ●●○○○, Выживание ○○○○○, Исполнение ●●●○○, Знание Животных ○○○○○, Ремесла ○○○○○, Скрытность ●○○○○, Стрельба ●○○○○, Фехтование ○○○○○, Этикет ●●○○○
Познания: Академические ●●●○○, Законы ○○○○○, Компьютеры ●○○○○, Лингвистика ●●●○○, Медицина ○○○○○, Научение ●●○○○, Оккультизм ●●●○○, Политика ○○○○○, Расследования ●○○○○, Финансы ○○○○○

Преимущества

Вспомнения: ○○○○○
Дисциплины: Прорицание ●●○○○, Гадомантия ●●●○○
Добродетели: Сознательность/Убежденность ●●●○○, Самоконтроль/Инстинкты ●●●●○, Смелость ●●●○○

Пороки/Добродетели
Человечность/Путь: ●●●●●●●○○
Сила Воли: ●●●●●○○○○○
Запас Крови
Здоровье: Задет, Потрясен -1, Ранен -1, Тяжело Ранен -2, Травмирован -2, Искалечен -5, Обездвижен, Торпор
Опыт

на Золотого Заката[2]. Друзья и семья были вытеснены на обочину; их заменили неизвестные собратья по переписке и по конспирации. Пищей и питием служили Вам ко-

Вступление: На повороте веков Ваш воспаленный разум был занят оккультизмом. Пока более здравомыслящие люди занимались своими приземленными делишками, Вы выискивали по миру каждое необъясненное таинство. Уверенный, что мир должен столкнуться с каким-то тяжким роком, Вы предусмотрительно вкладывали деньги в невразумительные проекты и таинственные наряды — приобретали карты, показывающие, как будет выглядеть мир после неизбежного краха, приобретали ювелирное оборудование, покупали особые спектрометры, дабы обнаруживать призраков, и заполнили свою библиотеку томами, долженствующими хранить магические секреты тайных обществ, давно считавшихся упокоившимися, вроде Тамплиеров[1] или Орде-

1 Рыцари-«храмовники» (отсюда название — templairs), приобретшие свое богатство в Крестовых Походах; отличались структурой и обрядами, похожими на масонские. (Подробнее — см., например, Умберто Эко, «Маятник Фуко»). Уничтожены как организация французским королем Филиппом Красивым в 1307 году; история Сородичей утверждает, что сделал он это не по собственной воле, а по наущению Горатрикса, как раз находившегося в то время при французском дворе, после того, как его отстранили от управления Цеорисом.

2 Организация, возглавлявшаяся уже упомянутым Алистером Кроули.

мета Виртанена, древние пришельцы с других планет, посещавшие майя, и подавляемая ересь Манихеев[3]. Постепенно Вы становились все более одержимы подобными тайными знаниями, и все более отдалялись от обычных людей.

Заботливо собрав оставшиеся у Вас средства, Вы устроили поездку по миру. Если прочие путешественники ехали в Лувр или Парфенон, то Вы отбросили обычные пути ради подземелий Флицбурга и катакомб служителей культа Митраса. Вы были уверены, что где-то там найдете следы великого заговора, цивилизаций, которые укажут на приближающийся конец. Древние знали о нем; нынешние власти скрывают его и отрицают, ибо боятся раскрепощающего знания о неминуемом конце. В итоге, карабкаясь по развалинам Анд в поисках пути, ведущего в склеп с мумиями инков, Вы встретили кое-кого, кто разделал многие Ваши мысли,— того, с кем Вы ранее переписывались. После обмена несколькими предположениями, касающимися подземных китайско-тибетских монастырей, Вас посвятили в одну из групп, действительно знающих, как сложить вместе кусочки паззла. С тех пор Вы продолжали свои поиски тайн, ведущих к концу времен. Вы уверены, что все взаимосвязано, и, когда Венера в наивысшей точке возвестит вознесение последней души, ответы придут — ясные, хоть и, возможно, ужасные.

Концепция: Хотя Вы тратите большую часть времени, уединившись в библиотеке, где можете извлечь на свет странные обрывки знания, Вы иногда рискуете объявиться вне ее — в интересах других исследователей или будучи привлечены тягой скрытых знаний. Обладая чрезвычайно необычным мышлением, Вы, в некотором роде, придерживаетесь мнения, противоположного концепции Бритвы Оккама: простое объяснение в большинстве случаев может замениться более сложным, включающим в себя теорию заговора. Вы никогда не пропускаете мелочи, и долгие годы исследовательской работы означают, что Вы знаете, как состыковать зашифрованные послания, чтобы они составили цельную картину.

Подсказки по отыгрышу: Часто Вы забываете, что другие люди могут не быть столь просвещенными, сколь Вы, потому Вы имеете склонность использовать столь запутанный словарный запас, что его никто не понимает. Вас можно — увещеваниями — заставить соответствовать текущему моменту, но Ваш мозг будет работать на двух уровнях; Вы покажетесь сбитым с толку, поскольку всегда упорядочиваете события вокруг лишь в случае, когда какая-то деталька показывает на больший секрет. Если кто-то другой попытается постичь Ваши умозаключениями, Вы становитесь взволнованным и оживленным, и из-за своего увлечения можете даже пропустить рассвет.

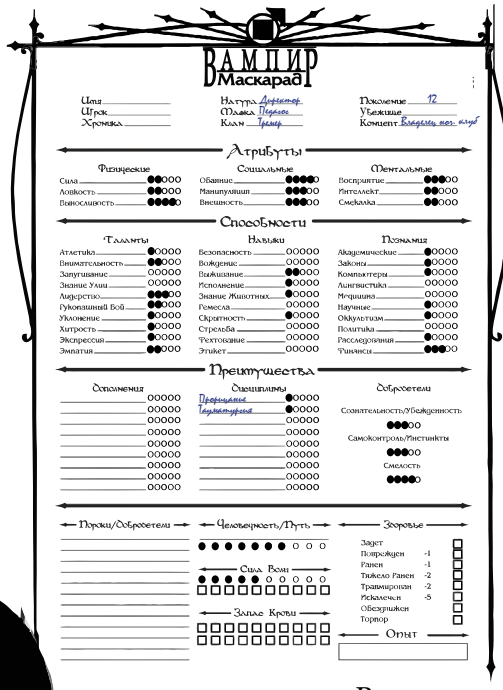
Оснащение: Сумка, полная загадочных исторических книг, связка ключей к основным разделам городских библиотек, дневник с личными теориями.

---

3 Заключалась в попытке сочетать зороастризм и гностицизм с элементами верований персов и иудеев, а также буддизма; зародилась в 276 г.н.э. Наиболее известный критик этого направления (как и остальных, впрочем), пусть и поздний,— Блаженный Августин. Каиниты утверждают, что ее основатель был Сородичем из Клана Ласомбра (м. Dark Ages Vampire — Cainite Heresy).

Владелец ночного клуба

Цитата: Каждый, кто что-то из себя представляет, в конце концов, приходит сюда. Просто подождите. Ночь только наступила.



Вступление: Кто-то, возможно, называл Вас ленивым бездельником. Вы, однако же, считали изнеженную роскошь преимуществом, дарованным временем. В конце концов, что хорошего в жизни нынче, если не получать удовольствие от всего, что она предлагает?

Несмотря на любовь к комфорту, Вы знали, как собирать вокруг себя толпы. Когда бы Вы не решили хорошо провести время, Вы утягивали за собой других. Это был не столько организаторский талант, сколько естественная склонность к привлечению идей, которые люди находили «крутыми» и занимательными. Каждый раз, когда приходила новая мода на что-либо, Вы умудрялись первым ввести ее в обиход. Вы рисковали, выходя на ночную сцену. Штаны из вареной кожи с дюймовыми заклепками производили сенсацию, а дополнявшая их неоновая тесьма, подчеркивавшая мужские достоинства, в сочетании с классическим пиджаком, должна была служить гранью между безвкусным и «последним писком моды». В конце концов, несколько Ваших товарищей, сопровождавших Вас на пирушках, решили вложить кое-какие деньги, чтоб узнать, на что вы способны. Открытие первого Вашего клуба пришлось в точности на разгар угасания даркквейва, и предназначен он был именно для его поклонников, и никого другого; Ваши посетители, хоть и немногочисленные, оказались необычайно преданными. Вместо того, чтобы попытаться занять более обширную нишу на рынке, Вы сосредоточились на предоставлении услуг высшего качества в своем сегменте,

что привело к Вам очень узкую группу постоянных посетителей. Ваш ночной клуб осветил местную культурную сцену. Люди стекались, влекомые Вашими идеями упадочнической роскоши. Вы толкались плечом к плечу с элитой, хранили кое-какие тайны пресытившихся богачей, потакая их извращенным вкусам, и хорошо знали, как организовать представление. Ваше желание оставить течение дел спокойным и приятным в сочетании с Вашей убежденностью в том, что в первую очередь при развлечениях должна быть полная им отдача, привлекали к Вам людей и привязывали к этому месту.

Вы переделывали свою «точку», чтобы обеспечить свежий, модный подход к своему делу,— готичный клуб стал баром для фетишистов, который превратился в рейверский… и кто знает, как он изменится опять? Непрерывный успех принес Вам богатство, и множество случайных знакомств, и кучу сплетен, превратив Вас в кого-то, кто «в курсе». В конце концов, вы превратились в главного «куратора»: даже если Вы не обладали мгновенным доступам к наркотикам или информацией о «серых кардиналах», вы могли найти кого-то, кто обо всем этом знал. Однако, так же, как Вы научились использовать это для установления связей с клиентурой, кое-кто решил использовать Вас с той же целью.

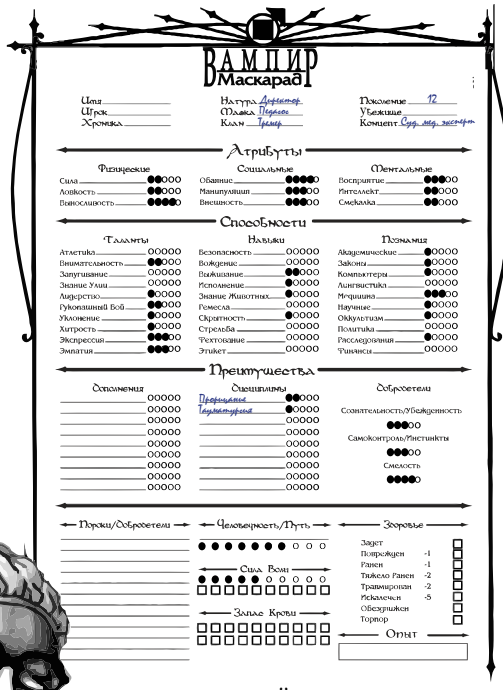
Концепция: В других обстоятельствах Вы не могли бы быть Тремером. Клан получает от Вас лишь неискреннее служение, и иерархия не является для Вас большим стимулом. Тем не менее, Ваша работа полезна. Вы прислушиваетесь и хорошо приспосабливаетесь к другим Сородичам, считающих Тремеров надутыми и безвкусными. Вы лишь начинаете учиться тому, как использовать свой клуб в большей степени как «ресурс», нежели как отдушину, отвечающую Вашим вкусам, и считается, что Вы начинаете пускать в ход несколько рискованные средства, чтобы угождать более пресыщенному вкусу Сородичей-Старейшин.

Подсказки по отыгрышу: Легкомысленный и расслабленный, Вы источаете аромат чувственности. Вы также заставляете других чувствовать себя непринужденно и потакать собственным прихотям, так что они обязаны хорошо к Вам относиться. Хамелеон в обществе людей, Вы знаете, как «выкрутиться» из большинства ситуаций, сохраняя самоуверенность. Очень мало вещей вас расстраивают или «выбивают» из колеи эйфористической пирушки, если это не прямая угроза насилия. Вы просто остаетесь холодным и производите впечатление, что наслаждаетесь самим собой, где бы Вы ни находились. Конечно, никогда не упускайте из внимания то, что все эти связи должны удовлетворять Вашим собственным интересам (и, иногда, интересам Клана, если о них стоит беспокоиться).

Оснащение: Зажигалка, сделанная на заказ, сигареты с ароматом гвоздики, клубная вечерняя одежда.

Судебно-медицинский эксперт

Цитата: Вы сказали — полностью обескровлено? Возможно, это выявилась та разлагающая кровь бактерия — которая прибыла из Австралии. Определенно, ничего особенного.



Вступление: Долгое время Вы вынашивали обычные большие планы: должность в престижной больнице, несколько перевернувших мир статей, экспериментальная медицинская технология — и впечатляющее признание Вас врачом, исцелившим от ВИЧ, победившего эпилепсию или совершившего клонирование органов. Определенно, отличные отзывы о Вас в личном деле предсказывали великие свершения. «Отличная техника»,— говорили Ваши однокурсники. «Поразительная память»,— добавляли преподаватели. «Настоящая отдача медицине»,— сообщали врачи с базы практики. Вы были в такой степени намерены добиться успеха, что «полезли» в учебу и интернатуру с невротической жаждой одобрения, «вкалывали» на двух работах и «подсели» на амфетамины. Сочетание стресса, соревнования в ученой среде и недостатка нормальной общественной жизни вполне естественным образом привели к краху. Вы потерпели неудачу — два месяца спустя Вы стали совершенно незаметным работником больницы. После этого Вы сохранили свой талант, но многие старые знакомства были разорваны; люди говорили, что Вы изменились. Психиатр объяснил Вам, что психические и нервные срывы зачастую означают существенное изменение личности, и даже прописал кое-какие лекарства в рамках предупредительной терапии. С течением времени Вы сумели снова приспособиться к работе, но Ваши намерения сменились; вместо занимающегося самобичеванием, идеалистичного юного студента-медика Вы выросли в уставшего от всего мира врача, видевшего слишком много смертей, начиная с гибели Вашей собственной совести.

Пусть другие врачи совершают большие открытия — с Вас хватит. Вы заняли должность судмедэксперта в одном из участков делового центра города. Не то чтобы стоящая работа, но и не слишком нервная или сложная. Вы просто навешивали ярлыки на трупы и упаковывали их в мешки. Иногда, когда слишком старательный мент умудрялся переусердствовать, или когда главный офис не хотел расследовать подозрительную смерть, Вы подделывали отчеты. (Заключение о «чистом самоубийстве» в случае, когда на туловище были сквозные раны от калибра 38 мм, было, наверно, самым абсурдным, но давление со стороны окружного прокурора с целью быстрого закрытия дела означало, что Вы ни за что не будете сопротивляться ему).

После нескольких лет в этой должности Вы начали замечать тенденции в смертях горожан. Конечно, жаркое лето означало большее количество убийств, а самоубийства становились модными в апреле и декабре. Но для Вас сам по себе город всегда означал хищника, убивающего собственное население и посылающего их к Вам с омерзительным ликованием. Одно обескровленное тело вы списали на счет непонятного фактора. Два — Вы сделали кое-какие пометки и задали несколько вопросов следователям. Три — и Вы попались хищникам и убийцам, на след которых Вас вывела работа. Конечно, Маскарад не мог вынести Вашего внимания. Если бы Вы умерли, другой эксперт мог бы просто заменить Вас, потому взамен Вы просто покончили с ночами в морге. Теперь Вы прикрываете незадачливого едока-растяпу, запасаете кровь, собираете ценные сведения и уничтожаете улики.

Концепция: Работа в морге по ночам означает, что Вам не нужно отвечать на вопросы касательно распорядка дня. Люди ожидают внешность, сходную с таковой у трупа, так что Ваша природа Сородича не вызывает слишком много подозрений. Вы можете поддерживать или нарушать Маскарад, осушать или увеличивать запасы крови, и инициировать либо «заглушать» полицейские расследования своими отчетами о причинах смерти. Естественно, прочие Тремеры ожидают от Вас этих дел в их интересах, но Вы можете делать все, что Вам заблагорассудится, со случайной отдачей,— такова выгода обладания влиянием.

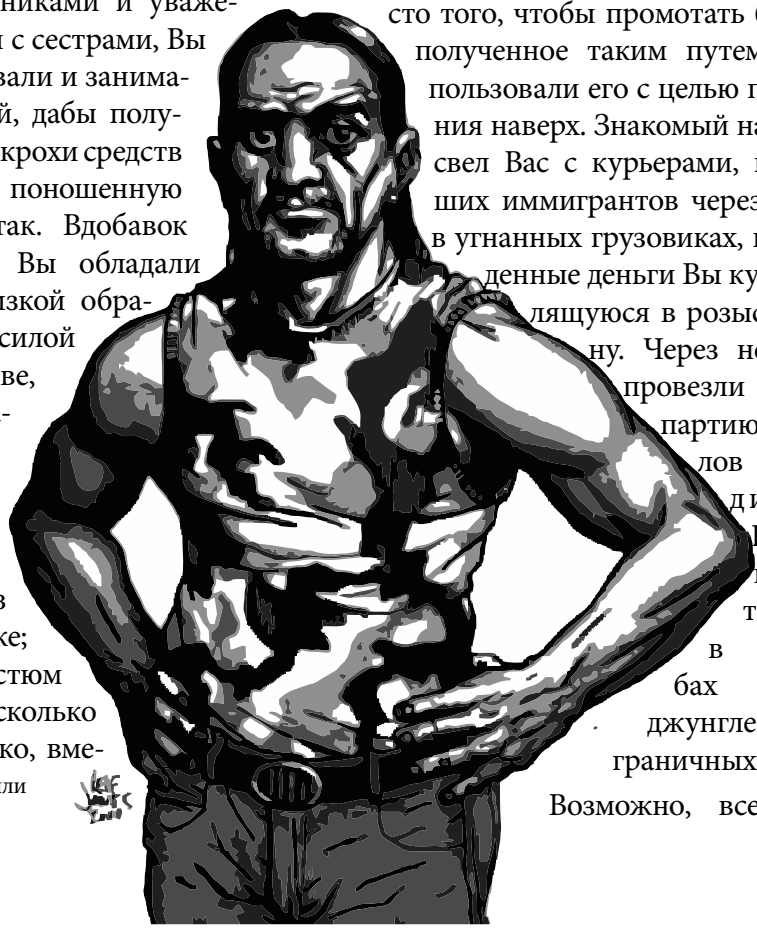
Подсказки по отыгрышу: Работа с мертвыми телами — особенно когда вы сами — одно из них — плохо отразилась на Вашей личности, и у Вас мерзкое чувство юмора и вызывающая раздражение туповатость. Как только люди пробьют эту страшную оболочку, Вы становитесь не таким уж и плохим, если забыть о питье крови, и подделке бумаг в пользу убийц, и… — а, забудьте, Вы просто отвратительны.

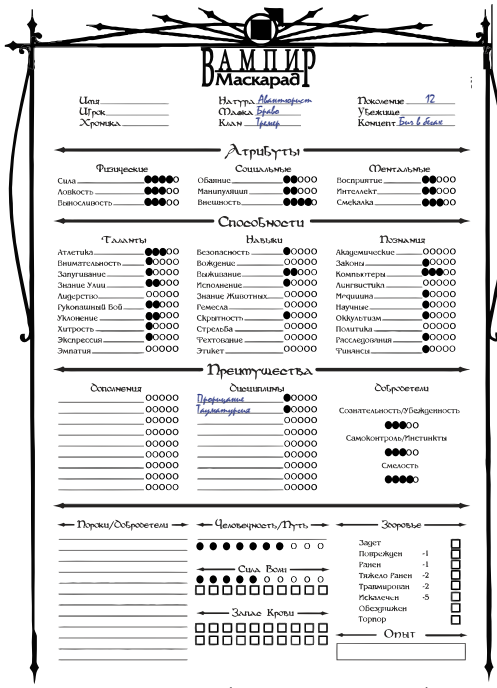
Оснащение: Портативный компьютер, хирургические инструменты, удостоверение судмедэксперта, чистые бланки свидетельств о смерти.

Бич в бегах

Цитата: *Los manos aqui*[1]*, тупица.*

Вступление: За пределами комфортабельных элитных жилых комплексов с бакалейными магазинами на первых этажах расположены городские кварталы, в которых электричество — роскошь, а голод — обычное дело. Именно в такой убогой обстановке Вы и родились — один из многих отбросов общества восточного Лос-Анджелеса, окруженный бедностью и неудачей. Товарищами по несчастью Вам были пятеро братьев и две сестры. Не имея планов на будущее, Вы просто пробивали и прогрызали свою дорогу к выживанию. На старых улицах Вы могли видеть жизнь, о которой мечтали: с едой, убежищем, любовниками и уважением. Как и братья с сестрами, Вы крали, нищенствовали и занимались проституцией, дабы получить хоть какие-то крохи средств к существованию, поношенную футболку, четвертак. Вдобавок к озлобленности, Вы обладали исключительно низкой образованностью и силой воли. В отрочестве, ища удачи, Вы напали на какого-то придурка из пригорода, гулявшего по трущобам, и оставили его без сознания в переулке; за его деньги и костюм Вы купили себе несколько дней отдыха, однако, вместо того, чтобы промотать богатство, полученное таким путем, Вы использовали его с целью продвижения наверх. Знакомый на таможне свел Вас с курьерами, провозивших иммигрантов через границы в угнанных грузовиках, и на украденные деньги Вы купили чиллящуюся в розыске машину. Через неделю Вы провезли первую партию этих ослов в Соединенные Штаты, и они затерялись в трущобах каменных джунглей и приграничных городках. Возможно, всему было





1 «Давай лапы» или «руки сюда» (исп.).

виной Ваше настойчивое стремление выжить — Вы так и не узнали; Ваш Сир за прошедшие ночи так и не пояснил свой выбор. Умея добывать средства к существованию с помощью воровства и грабежей, Вы запутались в отвратительном конфликте между нелегально прибывающими в страну Сородичами-чужеземцами и Службой иммиграции и натурализации. Будучи пойманным за рулем незарегистрированного пикапа, Вы избили одного из агентов Службы до смерти и были пойманы веселым Тремером, наказавшим Вас за опрометчивость Становлением. К сожалению, сразу после Становления и превращения в Сородича на Вас с Сиром напала полиция. Пока Ваш Сир сражался, Вы сбежали. Вы бежали, пока не добрались до другого города, где могли раствориться в неизвестности.

После первого знакомства с новым обществом — обществом Сородичей,— Вы старались избегать губительных оплошностей — у Вас не было собственного потомства, и Вы никому не доверяли настолько, чтобы стать его Сиром. Конечно, Вы оказывали незначительную помощь своему Принцу, что пришлось ему по вкусу, и — наконец — оказались у истоков политического влияния. Вам еще много предстоит узнать о Сородичах — у Вас лишь очень смутное представление об истории Сородичей и сектах,— но Вы любите власть, связанную с вашим новым положением. Держа в руках вечность, Вы даже могли бы получить кое-какое образование. Между тем, отполированные улицей инстинкт делают Вас опасным противником в драке, и Вы платите свою дань не из-за самомнения или тоски, а просто с целью выжить. Вы не обидели ни одного важного Тремера, а ваши навыки помогают в преследовании Сородичей, которые досадили Принцу, так что Ваше положение кажется устойчивым.

Концепция: Ваши связи с Кланом Тремер ограничиваются общей с ним кровью — и все. Пережив худший из даров, принесенных бедностью, Вы стали знатоком в областях, касающихся воровства, безопасности убежища и избегания контакта с властями, что в целом приносит Вам большую пользу. Поскольку Вы служите «костоломом по приказу», Принц держит Вас на позиции Бича; тем не менее, Вы злоупотребляете своим положением, запугивая других сородичей.

Подсказки по отыгрышу: Сильные получают вашу преданность в обмен на предлагаемые ими блага. Принц дает Вам власть и уважение, а также деньги и одежду, потому Вы продолжаете работать на него. Сумев просуществовать так долго без сколько-нибудь значимых удобств, Вы стремитесь попробовать комфортабельную не-жизнь на вкус. К сожалению, сами по себе Ваши силы этого не позволяют, и Вы постепенно учитесь, как пускать в ход свой необразованный ум. В результате Вы по-прежнему стремитесь говорить на своем ломаном жаргоне; Вы используете такую уловку, чтобы заставить других считать Вас глупым.

Оснащение: Подержанная, немного меньше по размеру, чем нужно, спортивная куртка, дубинка, засаленная пачка купюр мелкого достоинства.

Всетремерская хроника

Особого упоминания как для Рассказчиков, так и для игроков стоит возможность создания хроники обо всех Тремерах. Тогда как некоторые истории могут быть сосредоточены на потомстве одного Клана из-за общего происхождения, Тремеры, вероятнее всего, осознанно создадут группу, состоящую из одних Тремеров с особыми способностями. Из-за иерархической структуры Клана Тремер создание историй об одних Тремерах требует от игроков способности отложить на время представления о «честном» или «уравновешенном». Кто-то будет иметь звание выше, чем у другого, и это не обязательно будет следствием добродетелей или осведомленности. Это означает, что игрокам следует чувствовать себя удобно в том аду предательства и манипуляций, который описывает собой Пирамида Тремеров.

Первый вариант, как и для любого Клана, — это выбор семьи: большинство Тремеров в группе происходят от одного Сира, возможно даже — от одного из персонажей. Имея общее происхождение, Тремеры в какой-то степени будут боле преданны как Клану, так и создателю. Сама по себе семья, конечно, выбивается из рядов остальных членов организации Тремеров, и не может быть набрана из кого попало; однако, основанные на продвижении групп, межличностные отношения, возможно, будут иметь место, даже если один из членов выводка выдвинется на положение, облеченное властью, он вполне может заручиться поддержкой собрата по крови, который всегда будет рядом, чтобы дать совет. Такого рода семьи всегда разбиваются под натиском иерархической структуры Тремеров, поскольку преданность семье может стать опасной, заменив собой обязанности, накладываемые организацией. Однако, каким образом происходит такое вынужденное расставание, предоставляется решать Рассказчику, — пусть персонажи борются с противоречащими друг другу обязанностями, привязанностями (или — злобной ненавистью, напоминающей о жестокой семье), необходимостью удовлетворения требований иерархии, противоречащей личным предпочтениям и принадлежностью к выводку. Неизменно, кто-то «споткнется» и предаст семью, или же весь выводок пропадет — как бы то ни было, это будет история безрассудства семьи, противопоставленного политике, и прекрасная возможность отыграть Человечность, перемолотую необходимостью.

Неповторимая возможность для игры одного Клана у Тремеров — это Капелла. Поскольку новообращенные Тремер путешествуют по всему миру, организация может счесть подходящим создание группы для собственной цели. Чаще всего, члены такой группы не полностью осведомлены о том, что они делают. Они лишь знают, что на них наложены определенные обязательства и что они работают с Сородичами, тщательно подобранными вышестоящими чинами. Зачастую подобное положение противопоставляет новичков многим другим личностям с различными интересами; там, где проигрывает цеховщина, побеждает богатство выбора. Конечно, это может означать, что Тремеры испытывают терпение друг друга и испытывают трудности в общении, помимо общей связи с Кланом (между прочим, это есть еще один способ упрочить преданность Клану — заставить создавать ощущение постороннего у любого, кто не следует «линии партии»). Поскольку мало кто захочет делиться знаниями,

большинство будет оттачивать свои умения, чтобы оставаться полезными, — каждый желает казаться ценным и умелым, чтобы получить выгоду от структуры. Если один Тремер «раскачивает лодку» или чуждается Пирамиды, страдают вся Капелла, а потому вступает в силу наказание, исходящее от коллектива. Игроки могут испытать на себе, как посторонние смиряются с широко различающимися темпами своих не-жизней, узнать, как растворяется мораль, противоречащая мелочным интригам, даже могут попробовать привыкнуть к различиям между ними, дабы создать сплоченную Капеллу, — хотя последний вариант может быть чересчур сложным для сосущих кровь чудищ, если не удовлетворяет их личным интересам.

Пример котерии: «Дополнительные источники»

Из всех Кланов, бесспорно, именно Тремеры, скорее всего, используют упорядоченный подход к какой-либо проблеме. Когда обнаруживается что-то необычное или сложное, весь вопрос состоит лишь в том, за какое время весть об этом пройдет через сеть Тремеров, и, очевидно, какой-либо ответ да придет сверху. Если Тремеры не могут найти слов, дабы объяснить ситуацию, они используют одно из самых пугающих своих качеств: свою способность разумно и безжалостно рвать проблему на основополагающие части и изучать ее в оцепенении, не присущем более ни одному из Кланов.

Котерия «Дополнительные Источники» — одна из групп, созданных под такую задачу. Когда Тремер сообщает, что положение дел не подвластно его знаниям, он часто находит соклановцев, желающих поделиться собранной ими мудростью за соответствующую плату. Если задача выйдет далеко за рамки исследования, проводимого Тремером, или будет представлять достаточную угрозу, чтобы ей уделялось прямое внимание со стороны структур Клана, за нее может взяться особая котерия — что будет стоить довольно дорого в выражении через услуги, блага и знания. В подобных ситуациях Клан Тремер взывает к своим преданным детям, дабы те соединили источники таинств, чтобы иметь дело с причиной, а не следствиями. Если в каком-то месте обитает призрак, или послушник обнаруживает загадочный артефакт, ответ прост: распределить необходимые ресурсы так, чтобы справиться с данной проблемой. Однако, если дело не поддается анализу, пора представить команду, могущую сформулировать цели и задачи, порыться в книгах и выяснить, что же происходит.

Рассказчики могут использовать «Дополнительные Источники» в качестве группы, которая появляется на сцене, дабы оживить какое-то место в хронике, либо как часть фона для игрового персонажа. Возможно, один из Тремеров Вашей группы работал с котерией (или в ней) в прошлом, или, может быть, вампир-не-Тремер имел с ними дело, когда нужно было поделиться какими-то сведениями. Поскольку котерия «Дополнительные Источники» может получить назначение куда угодно и путешествовать по своему желанию, когда ее члены не «находятся на службе», они могут быть в любую хронику, когда Вы того захотите.

Использование «Дополнительных источников»

Котерия «Дополнительные Источники» является полезным дополнением к хронике, особенно для игроков, которые только изучают неестественное общество Тремеров. Хотя ее члены вряд ли станут явными противниками, они могут соперничать с группой за обладание какой-либо информацией, осуществлять прикрытие или делиться сведениями с персонажами игроков. Персонажам, возможно, придется договариваться с котерией, чтобы выполнить определенную исследовательскую работу, или же они могут попробовать «обойти» котерию в обладании каким-то таинственным знанием или предметом. Из-за передвижения с места на место в поисках выгодных дел и редкого вовлечения в политику напрямую котерия становится прекрасным наблюдателем. Группа может даже требовать уплаты долга от персонажей в обмен на некоторую помощь, только чтобы объявиться с этой целью в неподходящее время. Вампиры Шабаша могут попытаться выследить котерию и захватить ее в плен либо выкрасть ее тайны.

Заметьте, что Тремеры из «Дополнительных Источников» — исследователи; они не глупы. Они не изменяют привычке сторониться других Сородичей и соблюдают осторожность при общении с неизвестными, напротив, поскольку они преуспели в исследованиях и магии крови, то могут быстро «нарыть компромат» на любого. Если Каиниты игроков станут создавать помехи группе, персонажи могут обнаружить, что стали объектами шантажа или других особых тактических приемов. Сородичи с выдающимися знаниями могут даже оказаться приближены к «Дополнительным Источникам» с целью обмена сведениями. Группа, которая предпочитает сначала стрелять, а потом задавать вопросы, скорее всего, никогда не увидит «Дополнительные Источники»,— исследователи знают достаточно, чтобы оставаться далеко в стороне от подобных животных. Более ученые персонажи встретятся с беспощадным соперничеством, поскольку действенные источники котерии позволяют ей работать как единой сети. Общительные Сородичи могут получить больше всего при взаимодействии с этими учеными; вежливые Сородичи могут скопить много пикантных сплетен, пользуясь интригами или оказывая группе некоторые услуги общественного характера, особенно если они имеют некоторое влияние на политику местных Сородичей.

Персонажи-Тремеры с большой вероятностью могут временно получить назначение на работу вместе с котерией. Другие вампиры могут иметь личную заинтересованность, которая частично совпадает с областью работ котерии. В конце концов, если на горизонте появляется группа таинственных Тремеров, которые начинают повсюду совать носы, скажем, интересуясь ноддистскими знаниями, то каждый местный ноддист, само собой, разумеется, начинает любопытствовать по этому поводу, а за ним — и каждый Сородич Камарильи, знающий об этой

ереси. Котерия не считает ниже своего достоинства оказания какого либо рода мелких одолжений, когда это необходимо, с помощью денег или услуг (хотя, как это обычно бывает с достаточно авторитетными Тремерами, они наверняка не будут учить Тауматургии или предлагать выдать секреты Тремеров).

Влияние

Будучи в хороших отношениях со многими из Старейшин Клана Тремер, «Дополнительные Источники» могут использовать для своих исследований деньги и сведения в значительных количествах. Влияние котерии, конечно же, будет выше в городах Камарильи, особенно в тех, где местные Тремеры могут оказать помощь с положения некоторой власти. Политическое влияние «Дополнительных Источников» ограничено, поскольку они часто путешествуют, то обладают ограниченными возможностями в смысле связей среди смертных, и редко заключают какие-либо длительные союзы с Сородичами. Чаще всего котерия попросту представляется местному Принцу и/или Регенту и погружается в свои таинственные дела. Если некоторые Принцы будут с подозрением смотреть на целую группу Тремеров сразу, их безукоризненное поведение и верность Традициям сильно помогают. Часто котерия даже помогает приводить в порядок дела в городе, используя свои знания для помощи Принцу в каких-то вопросах местного значения, пока выполняет свои задачи. Сообразительность в расследованиях, присущая котерии, позволяет им поразительно эффективно следить за Сородичами; легко может быть обнаружен местный кровосос, находящийся в натянутых отношениях с Принцем, и за незначительное вознаграждение котерия может даже помочь местному Шерифу или Бичу в охоте на несчастного или его захвате. Сородичи сомнительного происхождения могут быть выявлены с помощью магии крови, которая определит родословную и истину. Котерией могут быть вытащены на свет грязные секретики (и секреты) вроде неуправляемого потомства, сбившихся с пути диаблеристов и особых привычек при кормежке, или же может быть создана видимость этого…

Будучи поставленной в уязвимое положение — например, на территории Шабаша или другого неприятеля,— или когда местный Принц отказывается сотрудничать с котерией, группа для прикрытия своих действий полагается на Тауматургию и связи. Запутывание следов также является вариантом действий; зачастую группа посылает нескольких смертных «шпионов» за каким-либо объектом, не представляющим реального интереса, и позволяет предполагаемым противникам тратить энергию на срыв ее ложных операций. Котерия иногда нанимает совместителей, работающих по ночам, из числа местных работников музеев, университетских антропологов или историков, обладающих достаточными навыками,— если нанятый помощник пострадает, котерия не потеряет кого-либо талантливого, и в то же время она узнает, кто и как осуществил нападение. Фальшивые «работники» получают деньги и увечья в обмен на выполнение довольно

очевидной работы. Профессора могут попросить переговорить со всеми, к кем он контактирует, просто для проверки того, как распространятся слухи; как только профессору нанесет неприятный визит группа гулей или Сородичей, котерия будет иметь представление о том, за кем ей следить. Если, конечно, ее вообще обнаружат. В чрезвычайных обстоятельствах использование Доминирования позволяет котерии занимать скромную позицию, если она тщательно избегает контакта с другими Сородичами, по крайней мере, на короткое время (но, надо надеяться, на достаточно длительное, чтобы она могла закончить свое исследование).

Исследования и разработки

Котерия «Дополнительные Источники» выполняет довольно много важных исследований и иногда у нее получается вытащить на лунный свет что-то совершенно новое. Естественно, отсутствие главной Капеллы в чем-то задерживает ход дел,— каждый раз когда котерия переезжает на новое место, ей приходится заново создавать условия для работы,— задача, отнимающая время. Длительный опыт предполагает, что эти Сородичи быстро обустраиваются и снимаются с места, а также весьма сведущи в «быстрой науке» — анализе позиций и сведений в неблагоприятных условиях.

Хотя быстрый ответ обычно требует быстрого перемещения на место событий, группа обычно передвигается на паре фургонов. В конце концов, никому не удастся с должной точностью различить инструменты для металлургии и Тауматургии в багаже. Если чье-то присутствие на месте срочно понадобится, он обычно путешествует на ночных лайнерах (первым классом, конечно же,— вообразите себе кровососа, беснующегося от узких кресел, плохой погоды и вопящих в колясках детей). Ожидая прибытия остальной котерии, этот член команды проводит предварительное расследование и подготовку.

Фургоны котерии были подвергнуты некоторым переделкам, долженствующим способствовать путешествиям Сородичей. Оба они оборудованы особыми затененными окнами, жесткой подвеской и безопасной сотовой связью. В основном исследовательское оборудование поровну распределено между двумя машинами; если один фургон будет потерян или поврежден, второй все же сможет обеспечивать выполнение некоторых работ, покуда не будет приобретена замена ему. В крайнем случае, задняя часть каждого фургона может быть использована как срочное убежище. Более часто, однако, котерия использует дешевые гостиницы; опыт, вежливость и взятки (иногда дополненные по случаю Доминированием) позволяет ее членам использовать фальшивые удостоверения личности, а кое-какая Тауматургия защищает комнату от солнечного света или бдительных домоправительниц. По прибытии на место расследования группа обеспечивает себе возможность длительного пребывания — в гостиницах на неделю или две, съем недвижимости для более длительных временных отрезков.

Поскольку команда «Дополнительных Источников» не сильно сосредотачивается на взаимодействии со смертными, она не сильно нуждается

в каком-либо прикрытии. От не в меру любопытных служащих гостиниц отмахиваются, а кормление становится простым при использовании Дисциплин. У группы только три вида обязанностей: прибыть, добыть сведения, убыть. Это означает установку наблюдения за подозрительными точками, создание связей с местными Сородичами «в теме», а затем — формулировку предположений. По окончании группа пакует вещи и посылает отчет своему руководителю или тем силам Клана Тремер, которые могут быть способны прояснить ситуацию.

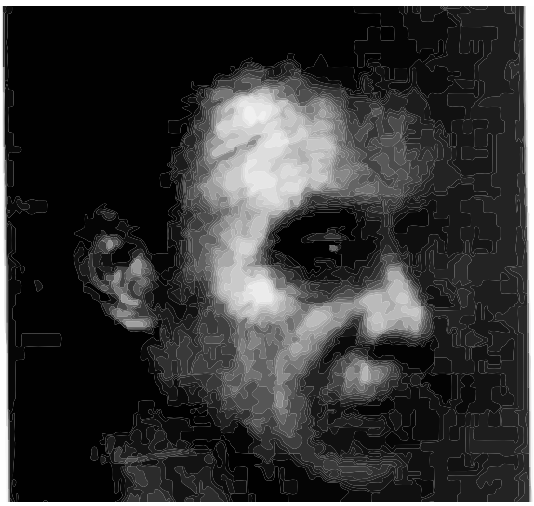
Конечно, команда «Дополнительные Источники» не проводит все свое время в исследованиях неизвестного. Это — вампиры с личными желаниями и интересами вне работы. Между заданиями группа зачастую разделяется, иногда на месяцы, дабы заняться своими делами. В случае, если подворачивается новое задание, члены группы остаются в бессистемном контакте. Тем не менее, точно также как иерархия Тремеров использует влияние, чтобы обеспечивать их материалом и деньгами для исследований, она предоставляет членам котерии пространство для продвижения (и, возможно, для удовлетворения низменных желаний без излишнего напряжения среди смертного населения данной местности).

Между назначениями котерия иногда меняет состав. Хотя основу команды составляют опытные исследователи, большинство работ также требует помощи специалистов. Если группа исследует необычные куски металла, найденные на остатках средневекового арсенала, привлекается металловед; окаменелости требуют услуг палеонтолога, и так далее. Естественно, котерия предпочитает использовать для такой работы местных Тремеров, но это не всегда возможно. В таких случаях котерия зачастую обращается к смертному специалисту. Помимо денег, котерия знает о многих услугах и пороках смертных, которые могут помочь обеспечить взаимовыгодное сотрудничество. Котерия угождает профессионалам, любящим азартные игры, эзотерические сведения, опасность,— котерия может предложить операции «для рыцарей плаща и кинжала» или давно утерянные тексты (зачастую приходящие по факсу или электронной почте от Тремера, владеющего данным материалом). Однако котерия избегает угроз или шантажа; поскольку группа так часто переезжает, слишком опасно оставлять позади рассерженного смертного, который может оказаться вне пределов досягаемости через месяц. Если спросить их об этих бдениях в ночной период, они просто заметят, что лично нанимают консультанта, чтобы их задание не мешало работе в ночные часы; более того, они часто нанимают гуля или несколько рассеянных «ответственных сотрудников» из числа смертных, дабы обеспечить своему расписанию некоторую гибкость и правдоподобность в дневные часы.

Сородичи и последователи

Несколько десятилетий странных исследовательских работ отблагородили основу котерии «Дополнительные Источники». Как и все Тремеры, они — раздражительное собрание, испорченное междоусобицами, но они стараются

выполнять свои задания, поскольку провал будет худшим из зол. Однако, если их расследования откроют слишком ужасный тайну, они могут, к несчастью, оказаться в конфликте с интересами Тремеров — с опасными последствиями.



Регент Карл Йохансен

Происхождение: Что случается, когда Каинит оказывается загнаным в угол, но даже избежание смерти для него не выход? Регент Йохансен обнаружил горькую правду, что само по себе Проклятие не есть худшее из состояний,— Проклятие лишь делает возможным вечное выживание в личном аду.

Появление Карла в обществе Тремеров казалось вполне обещающим. Он показал свой талант, будучи немецким оккультистом начала 19 столетия. Даже при жизни он изучал алхимию и спиритуализм наряду с более обычными медициной и политикой. Это привело к его встрече на рауте с будущим Сиром, известным английским Тремером, искавшим новую кровь, особенно для исследовательских целей. Рубеж веков, казалось, нес с собой истерию, религиозный пыл и возрождение оккультизма; многие предполагаемые кандидаты показывали себя, и мир почти чувствовал себя словно бы стремящимся навстречу новому принятию мистицизма. Страстное изучение Карлом этой культуры, в сочетании с его острым умом, и заставило сделать Бартоломея такой выбор. Он осуществил его в виде Становления, через ритуалы, и клятвы, и ряды послушников, где Карл прилежно учился несколько десятилетий. За 50 лет, прошедших со дня Становления, Карл показал свои способности и преданность. В качестве награды его «выдвинули» на пост руководителя команды «Дополнительные Источники», бывший глава которой был растерт в пыль вследствие ненадлежащего обращения со священной реликвией. Хотя поначалу Карла захватывали возможности путешествий и расследований, он скоро стал рассматривать работу как обузу, которой она и была: без прикрепленной к одному месту Капеллы, он не владел никакими настоящими ценностями и не вызывал уважения. На него постоянно давили новыми сведениями и сообщениями об явлениях, не известных ранее никому из Сородичей. К нему приставляли лишь послушников либо эксцентричных, либо тех, с кем трудно было работать; когда какой-нибудь послушник выступал с добровольным почином, дело неизменно вело к борьбе за лидерство в котерии. То была страшная работа, и он не мог накопить на ней очень много власти.

Карл так никогда и не вычислил, кому он досалил или какое задание провалил, чтобы тянуть такую тяжкую лямку (каковой

он считал эти обязанности). Регентство над котерией занимало все его внимание, оставляя мало времени на собственные дела. Это угнетало его, и он начал становиться раздражительным и ожесточенным.

К 1940-м годам Карл погрузился в глубокую депрессию. Хотя он по-прежнему выполнял свою работу, ему просто не хватало запала для того, чтобы продолжать постоянную борьбу за власть, ссориться из-за благ и разрешать трудные ситуации, требовавшие ответственности. Он спал в торпоре на том самом стуле, с которого учил, но как только кто-нибудь рассчитывал на то, что Карла просто похоронили, и командование котерией перейдет в его руки, Регент ментально давал знать о своем присутствии. Со своим внушающим уважение знанием Прорицания Карл продолжал вести котерию в качестве отдаленного мыслителя и руководителя, используя телепатию, а позднее — астральное появление, для общения.

Карл оставался в оцепенении несколько десятилетий, и его тело ослабело. Тем не менее, он умудряется использовать свои умственные силы для того, чтобы связываться со своими доверенными лицами и поддерживать развитие котерии. Его сон поделен на промежутки ясности сознания и видений; иногда его послания состоят из эмоций и идей, которые явно не имеют отношения к окружающему его миру. Когда котерии надо двигаться, они упаковывают его, со стулом и остальными вещами, и загружают в машину. Карл позволяет своим послушникам управляться с рутинной бумажной работой, пока он отдыхает, и сосредотачивается лишь на умственных проблемах, которые могут его заинтересовать. Гули или невезучие послушники чистят его костюм и то, что его окружает, и получают ментальные указания.

Внешность: Истощенный и пребывающий в коме, Карл ужасно постарел. Хотя на время получения Становления ему было лишь 30, по прошествии лет он стал довольно высохшим. Его кожа желта и туго натянута, лицо похоже на один сплошной рот. Хотя сменяющие друг друга толпы слуг содержит его одежду в безупречном состоянии, он становится вызывающей тревогу трупоподобной статуей — с руками, вцепившимися намертво в подлокотники своего древнего стула. Конечно, мало кто видел его своими глазами. Наиболее часто его слышат в виде телепатического голоса — в таком случае он звучит низко, замогильно и указующе, во многом похожий на суровую почтенную фигуру, источающую власть и поглощающую повиновение.

Подсказки по отыгрышу: Вы в каком-то роде спите. В эти ночи Вы колышетесь между дозволением своему сознанию скользить по снам и случайным выглядыванием из них, дабы узреть, что делает котерия. Наиболее часто Вас нельзя беспокоить обычными мелочами. Скорее Вы показываетесь, когда появляется идея, либо когда тяжесть волнений Ваших подчиненных становится слишком велика (да, вы устанавливаете контакт, когда чувствуете, что они жалуются). Если что-то достаточно безнадежно, чтобы привлечь Ваше внимание, Вы позволяете своему разуму вынырнуть из видений, чтобы поговорить со своим уполномоченным; однако, в эти

ночи все труднее и труднее отделить сон от реальности, и иногда Вы вообще ничего не понимаете. В таком случае, для действительного Вашего пробуждения угроза должна быть огромной.

В более странном расположении духа Вы иногда даже управляете вещами на расстоянии с помощью своей Тауматургии. Никто еще так и не понял, как Вы это делаете без речи или жестов, помогающих сосредоточиться. Как минимум один раз Вы испугали послушника, не знавшего, чего ожидать, когда он вошел в Ваш кабинет и увидел ручки, книги и ритуальную утварь, парящие рядом с Вами в медленном вальсе. Ваше обращение с окружающими предметами скорее связано с настроением снов, нежели с тем, что Вы обдумываете. Вы спокойно можете вести рассудительную «беседу» с подчиненным, в то время как вещь на Вашем столе выписывает странные знаки и ничего не значащие узоры в воздухе, поскольку Ваши сознательные и бессознательные мысли, похоже, текут и переплетаются во время Вашего полузабытья.

Сир: Бартоломей Уитакер

Натура: Циник

Маска: Традиционалист

Поколение: 10-е

Дата Становления: 1801

Видимый возраст: за 50

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 1

Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 1

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Выражение 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Хитрость 4

Навыки: Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Холодное оружие 1, Безопасность 1

Знания: Ученость (история) 4, Расследование 2, Право 4, Языки (английский, латынь) 2, Медицина 2, Оккультизм 4, Политика 2, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 5, Доминирование 3, Стойкость 2, Тауматургия 4

Пути Тауматургии: Путь Крови 4, Движение Разума 2, Онейромантия 2

Ритуалы Тауматургии:

* (Уровень 1)
  - Защита сокровенного убежища,
  - Очищение плоти,
  - Обряд представления,
  - Фиал с кровью;
* (Уровень 2)
  - Прогулка по крови,
  - Круг, ограждающий от гулей

Дополнения: Престиж Клана 2, Запасы 4, Слуги 2, Положение 1

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 8

Варя Корлов, уполномоченная послушница

Происхождение: Если бы она не оказалась не в том месте не в той время, Варя, возможно, не жила бы жизнью жены удачливого «папика», купающейся в богатстве и удобствах до занятия положения матроны, вовлеченной в местную политику. Однако оказалось, что ее необузданное обаяние и хищнические повадки сделали ее не только избранной и желанной молодой женщиной в родной русской деревне, но и потенциальной жертвой Тремеров. Этому способствовало то, что ее Сир, Лиркан, был когда-то богатым Тремером, ставшим жертвой безумия; кто может понять, по какой прихоти он выбрал эту красавицу для Становления? Конечно, Варя превзошла первоначальные ожидания тех, кто думал о ней лишь как об экспонате; возможно, ее одержимый бредом Сир обрел какую-то изощренную проницательность. Этого не было достаточно для того, чтобы спасти его от собственного ребенка; Варю раздражал капризный, властный Сир, и она обеспечила его гибель от рук двоих смертных, которых она ввела в заблуждение дразнящими намеками на интим.

Хотя Становление по прихоти не способствовало благоприятному вхождению в ряды Тремеров, Варя трудом пробила себе место в Клане. Уже знакомая с нужными людьми, она открыла для себя, что одна лишь привлекательность не заведет ее далеко, но ее готовность нарушает кое-какие правила компенсировала это. Поначалу ее неопытные попытки плести интриги лишь создавали ей врагов. Сородичей нелегко соблазнить сексуальным влечением, и большинство были слишком проницательны, чтобы переоценивать женщину. Варя не сильно страдала от Кровной мести[1], но ее развратно-алчные способы достижения целей оставили ее без союзников.

С концом Холодной войны Варя осознала, что у нее есть возможность путешествовать. Коллапсирующая инфраструктура России означала, что правительство гораздо более мягко относилось к эмигрантам. Так как ее ничто не привязывало к России — там у нее не было никакой верности семье или друзьям,— Варя уехала, чтобы проложить собственную дорогу среди Сородичей, вдали от дворов, где она совершала детские ошибки. Она быстро поняла, что в расслоенном обществе Сородичей Европы мало места новообращенному Сородичу с репутацией отцеубийцы, потому она решила ехать дальше через

1 Lextalionis.

границы. Тем временем она развивала свои навыки интриги, научилась подавлять свои желания и делать вид, что слушает других и приноравливается к ним. Она разработала технику «торговли» для выпрашивания гораздо большего, чем то, на что она надеялась, а потому могла казаться готовой на разумные уступки, и все же получала то, что хотела,— ища у Принца домена, она просила площадь в два раза больше, чем та, на которую она хотела распространять влияние и право потомства; когда обе стороны приходили к соглашению, она брала себе меньшую область, все еще делая вид, что вежливо отступается от своих первоначальных требований. В каждом городе, который она посещала, она привязывала к себе гулей двойными связями — узами крови и собственной похотью,— часто удивляя других Сородичей появившимися в ее распоряжении дневными ресурсами. Ни один из этих гулей не пережил ее переезд в другой город, поскольку Варя не желала оставлять за собой оборванные нити.

Покинув юг России, Варя быстро проведала про «Дополнительные Источники» и попросилась работать с ними. Дело было не только в том, что их впавший в оцепенение Регент вряд ли стал бы препятствовать ее личному росту, но и в том, что они много путешествовали и открывали силы, которые остальной Клан оставлял без внимания или попросту игнорировал. Используя образ «полезной послушницы», Варя обезопасила свое положение и быстро стала правой рукой Регента. Она подхватила власть из его рук в собственные, подавала необходимые отчеты и стала настоящим повсенощным руководителем команды. Как минимум однажды по случайности другой послушник из котерии получил «плохое назначение», что привело к его гибели от когтей Люпинов, но до сих пор вина на Варю не была возложена. Поскольку Варю котерия все больше разочаровывает, ее разрушительное воздействие становится все сильнее. Лишь Регент Йохансен телепатически удерживает Варю от прямого плетения козней против себя, поскольку она боится, что он может знать больше, чем показывает, и просто откладывает действия.

Сейчас Варя выжидает время; в конце концов Регент Йохансен ошибется, окончательно соскользнет в бессознательное состояние или рассыплется в прах, и власть будет в ее руках. Она хочет использовать котерию, чтобы расширять свои навыки, заводить связи во многих местах и учит фокусы, которые неизвестны другим Сородичам. Она уже накопила богатства во многих городах Америки (как Северной, так и Южной). В Колумбии она организовала аренду местного музея для вечеринки, на которой Благородный Тореадор представил свое новое дитя. В Парагвае она сумела договориться с симпатизирующим Шабашу Вентру, обменяв некоторые заметки историков об эмиграции Майя на еретические ноддистские знания, которых желал камарилльский Старейшина из Штатов, не желавший марать свой образ прямыми связями с Шабашем либо Ноддистами. Во всех случаях котерия помогала ей в работе или предоставляла ей повод для путешествий, поскольку успехи ее попыток давали осталь-

ным послушникам хорошую запись в послужном списке и большее доверие среди других Тремеров. Как только она получит от котерии то, что хочет, она оставит ее позади и займется собственной Капеллой — или она надеется на это.

Внешность: Ценность хорошего внешнего вида для Вари не потеряна.

Смертные и более молодые Каиниты зачастую могут попасть под власть сексуального поведения, а многие Старейшины обращают внимание на тех, кто затрачивает время на то, чтобы хорошо одеться в их понимании. Таким образом, Варя использует свою красоту для достижения успеха, тщательно укладывая свои черные волосы и используя макияж для сокрытия бледности. У нее есть три комплекта одежды, подготовленных для путешествия: строгий и консервативный деловой костюм, более легкомысленное вечернее платье и крепкая форма-хаки для выхода «в поле» (именно — когда возникает возможность физического труда или грязи).

Хотя она ростом всего лишь 5 футов 4 дюйма[2], Варя знает, как произвести впечатление. Она ходит с уверенностью, удерживая пристальные взгляды людей своими темно-карими глазами, когда говорит, и никогда даже не запинается. Ее худощавая фигура остается привлекательной — как у ребенка или фотомодели.

Подсказки по отыгрышу: Вы — воплощение уверенной дипломатичности. Вы говорите с напускной властностью; Регент поддерживает Вас — как свою представительницу, — и в любом случае Ваша личность достаточно сильна, чтобы Вы — обычно — получали то, что хотите, даже до того, как то станет предметом спора. Когда наступает решающий момент, вы уступаете и позволяете людям думать, что Вы — легкая добыча. Затем Вы наносите ответный удар, чтобы забрать то, что желаете. Если кто-то препятствует Вам, просто удовлетворите его претензии и согласитесь. Давайте выход настоящему сарказму лишь в том случае, когда уверены, что стоите на позиции силы. За кулисами, однако, Вы с легкостью используете людей и избавляетесь от них, и даже начали приобретать извращенный вкус к постановке своих врагов в угрожающее положение — прикидываетесь чьим-то другом, затем отбрасываете его и наблюдаете с ликованием, как Ваш «друг» понимает, что был лишь развлечением.

Сир: Лиркан Сумасшедший

Натура: Деспот

Маска: Хорошо живущий

Поколение: 11-е

Дата Становления: 1955

Видимый возраст: чуть за 20

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 4

Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 1, Сопереживание 1, Выражение 4, Запугивание 3, Лидерство 2, Стиль 2, Хитрость (соблазнение) 4

Навыки: Этикет (дипломатия) 4, Актерство 3

Знания: Ученость 2, Компьютер 1,

2 1 метр 62 сантиметра

Финансы 2, Расследование 1, Языки (английский, французский, греческий, латынь) 3, Оккультизм 2, Полтика (право) 4

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 4, Присутствие 1, Тауматургия 1

Пути Тауматургии: Путь Крови 1

Ритуалы Тауматургии:

*(Уровень 1)

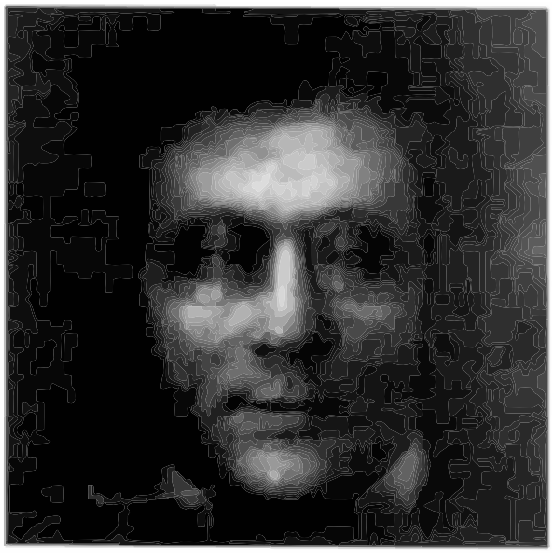
Связать осуждающий язык,
Впечатляющая внешность,
Возрождение смертного тщеславия

Дополнения: Связи 2, Стадо 2, Запасы 2, Положение 1

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 6

Сила Воли: 6



Томас Уэлби

Происхождение: Томас занимает особое место. Вследствие Второй Мировой войны Тремеры потеряли несколько кандидатов в общем хаосе, охватившем мир. Котерия «Дополнительные источники» была предельно «вымотана», поскольку открывала новые возможности, рожденные всемирной торговлей и перевозками, но в ее рядах в то время были лишь два вампира и один гуль — что нисколько не способствовало выполнению ее задач. Регент Карл Йохансен пробудился в последний раз, чтобы выбрать нового рекрута специально для затыкания этой дыры. Специальностью Томаса были языки и социологический анализ. Это сделало его превосходным кандидатом для удовлетворения все более расширяющихся нужд котерии за рубежом. К тому же он изучал символогию, что тесно связано с оккультизмом Тремеров. Карл выделил его из- за книги, написанной Томасом, трактату, описывающему ос-

новные составляющие мышления, приведшие к дрейфу языка[1]. Этот некоторый академизм сделал Томаса заметным среди остальных студентов-лингвистов, но и закружил в потоке внимания, сделавшем его бессмертным. Разум Сородичей нелегко приспосабливается к переменам языка. Томас утверждал, что изменения в языке отражают преимущественные тенденции в культуре, а также упрощение формы, пока первоначальные слова и фразы не станут обнажены до сокращенных матриц, лишенных своего первоначального значения. Превращение из основного понятия в устаревающую древность отражает продвижение от повседневности к пережитку мифов.

Конечно, такого рода эзотерика легко выродилась в цеховщину, но у Томаса были и другие умения. Его опубликованные труды по лингвистике обеспечили ему некоторые связи и доверие в ученом обществе. С другой стороны, Томас также оказался сносным механиком; во времена своей молодости он усердно трудился над автомобилями, страстно и причудливо украшая свой «Меркурий» и экспериментируя с переделанными двигателями, гоночными шинами и даже закисью азота. Его энтузиазм сохранился и во время пребывания в должности профессора, и он содержал разукрашенный грузовик, добавляя, как только появлялись новые аксессуары, блоки понижающей передачи и установки для впрыска топлива. Для котерии, которая много путешествовала, механическое техобслуживание было просто необходимо.

Будучи принятым в члены котерии, Томас сумел приспособиться в первую очередь из-за его знаний общественной психологии и эволюции мышления — радикальных концепций, вышедших из его радикального века. Он нашел изучение обществ Тремеров и Камарильи захватывающим. Его также захватил мистицизм Тремеров, что привело к созданию им нескольких традиционных видов магии, опирающихся на понимание силы значений и символов.

Внешность: Томас получил Становление буквально на пике века хиппи, и это видно; у него всклокоченные, немного редеющие волосы и отмеченное оспинами лицо. Он по привычке носит корректирующие очки, и стремится найти большие, с широким ободком модели, поскольку он не привык к контактным линзам. Достигнув скромного роста в 5 футов 9 дюймов[2] и веса 180 фунтов[3], Томас выглядит как маленький и плотный английский профессор, но все его поведение меняется, когда он находит интересную тему. Выполняя работу механика, он одевается в спецовку и охотно шутит. Углубляясь в книги или лингвистические изыскания, он старается носить сумку со справочными материалами и имеет привычку оставлять книги на столах, забывая позднее забрать их.

Подсказки по отыгрышу: Среди чужих Вы стремитесь быть в какой-то мере замкнутым; Вы подвергаете людей анализу прежде чем вступить в беседу. С котерией или другими знакомыми Вы открываетесь чуть в большей мере, по-

1 Спонтанные изменения в структуре языка (обычно имеются в виду сдвиги в морфологическом строе).

2 1 метр 72 сантиметра

3 67 килограммов

зволяя другим вести разговор пока что-то не захватит Ваше внимание. Труды по лингвистике заставляют Вас становиться оживленным, говорить быстро и для выразительности жестикулировать. Работа с автомобилями, напротив, охлаждает Вас; Вы всегда держите в одном из грузовиков полный набор инструментов, и, когда у Вас в руках жирная тряпка и гаечный ключ, Вы вполне похожи на механика. Вы наслаждаетесь спорами о тюнинге; вообще, вы считаете лингвистический анализ «работой», а механику — «игрой».

Сир: Карл Йохансен

Натура: Перфекционист

Маска: Педагог

Поколение: 11-е

Видимый возраст: середина 30

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность

Таланты: Выражение (техническое письмо) 4, Хитрость 2

Навыки: Ремесла (автомеханика) 4, Этикет 1, Актерство 1

Знания: Ученость (социология) 4, Расследование 3, Языки (египетский, французский, немецкий, греческий, итальянский, латынь, санскрит, испанский) 4, оккультизм 4, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Тауматургия 2

Пути Тауматургии: Путь Крови 2

Ритуалы Тауматургии:

*(Уровень 1)

Защита неприкосновенного убежища,
Отведение деревянного рока,
Ритуал представления,
Почуять тайное,
Писец;

*(Уровень 2)

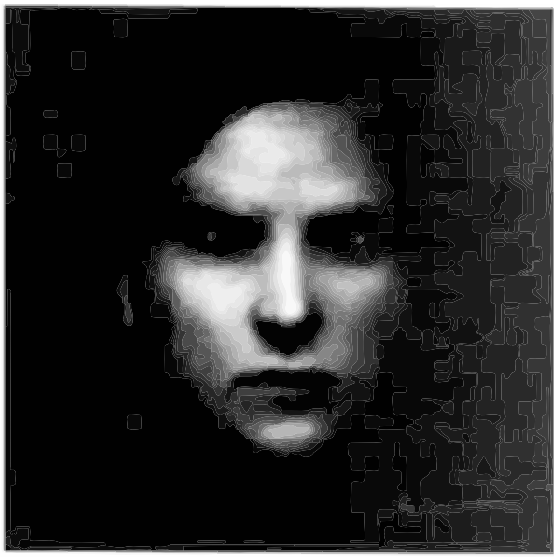
Прогулка по крови,
Ликвидировать пожар,
Основной центр вливания Витэ

Дополнения: Слава 1, Запасы 2, Положение 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 5



Альмиро Суарез

Происхождение: С приходом индустриализации и глобализации густонаселенные города многих стран стали местами, где рождаются возможности. Те,

кто сумеет обрести технические навыки, останутся, чтобы делать большие деньги в качестве рабочих или вкладчиков, как только интернациональные компании призовут к их умениям. Семья Альмиро воспользовалась таким шансом. Изначально из нижнего класса, она переехала в Рио, когда мальчик был маленьким. Там его отец получал образование по ночам, а на день смог получить работу в телефонной компании. Альмиро ушел от грязных уличных ребятишек к имеющим планы на будущее, и это было ему выгодно — он сам выучил электронику и системы связи и пошел по стопам отца.

Во время работы Альмиро завел много связей — обычно с помощью радио-, компьютерных или иных анонимных СМИ. Одним из таких контактов был Рамон Альваро, которые поначалу позвонил за помощью по восстановления телефонной линии в его доме — старой проводки, которая сгнила со временем, и Альмиро пришлось заменить несколько розеток. Рамон, объяснив, что он работает по ночам, пригласил Альмиро остаться выпить, чтобы Альмиро мог объяснить принцип работы телефонной сети, какие ремонтные работы он проделал и как модернизировать сеть. В итоге разговор закрутился вокруг футбольных команд, и Альмиро и Рамон стали защищать любимых игроков и оживленно спорить о всеобщей глупости тренеров. Альмиро и Рамон впоследствииподдерживали переписку, но Альмиро не понимал, что Рамон рассматривал его кандидатуру на Становление, вплоть до срока в два месяца после первой встречи, когда Рамон попросил Альмиро заглянуть на ночную вечеринку и не упомянул, что ее участники — Сородичи. Альмиро проснулся после посиделок с бессмертным, и ему пришлось жульничать со своим расписанием, чтобы сохранить работу (он сумел перенести неотложные вызовы на вечера и ночи — в тех случаях, когда буря или ненастье уничтожали элементы телефонной сети). Спустя год после обращения Альмиро объявилась, чтобы отследить местный культ (использовавший зашифрованные электронные письма, распределенные сети, торговлю ценными бумагами промышленный шпионаж для распространения своих оккультных посланий по Рио, Нью-Йорку и Бангладеш), котерия Регента Йохансена. Бразильские Тремеры были не столько обеспокоены культом, сколько заинтересованы ответом на вопрос, как он получил тексты, содержащие обряды поклонения Той, Что Кричит во Тьме, культовой статуе злобной богини (?). Обнаружение источников культа требовало кого-то, способного раскрыть системы связи культа — то есть Тремера из современности. Альмиро отвечал всем требованиям, и Варя запросила его помощь. Альмиро видел в работе состязание, и, хотя она заняла у него несколько месяцев упорного труда, он смог влезть в одну из компьютерных сетей культа, скопировать в течение двух недель данные и раскрыть первоначальные источники. Вдохновленный успехом, Альмиро попросил о возможности завершить дело — и присоединился к котерии, когда она направилась обратно в штат Нью-Йорк. Альмиро наслаждался работой — и видел возможность создать бо-

лее обширные связи, особенно важные с учетом его относительно высокого Поколения и наследия современности.

Внешность: Приятный, энергичный товарищ, Альмиро во многом являет собой пример современного Сородича. Он носит широкие брюки и застегнутую на все пуговицы рубашку — одежду, которую ожидаешь видеть на технаре, — у него с собой пейджер, он уделяет внимание личной гигиене, и зачастую при нем небольшой черный портфель с оборудованием для диагностики электроники и лаптопом. Ростом Альмиро лишь под шесть футов, со слегка великоватым носом и коричневатой кожей, ставшей пепельной с учетом его нынешнего состояния. По привычке он часто улыбается.

Подсказки по отыгрышу: Загадки для ума Вас по-прежнему привлекают, что хорошо, поскольку Вы обнаруживаете, что лишаетесь обычного уравновешенного характера. Вы наслаждаетесь разговором — просто на причудливые темы либо ни о чем. Время от времени Вы стараетесь следить за турнирной таблицей футбольных команд, но начинаете сдаваться; Вам просто не хватает времени. С другой стороны, Вас возмущает кое-что в отношении к Вам котерии — Варя нарочито подчеркивает свои возраст и превосходство, — но, с другой стороны, Ваше обращение с современными технологиями делает Вас нужным. Чтобы отыграться, Вы даже не задумываетесь о том, чтобы объяснить, что делаете, когда возникают техническая проблема; Вы просто решаете ее — и, если кто-то спросит, что Вы делаете, Вы даете банальное объяснение, выглядящее просто (и выставляете вопрошающую сторону глупой).

Вы наслаждаетесь возможностью встречать других Сородичей и обожаете травить байки, неважно, являются ли они реальными случаями из Вашего прошлого или просто дружескими анекдотами.

Сир: Рамон Альваро

Натура: Святоша

Маска: Творец

Поколение: 12-е

Дата Становления: 1991

Видимый возраст: середина 20-ти

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Увертывание 2, Сочувствие 1, Знание улиц 1

Навыки: Ремесла (электроприборы) 4, Вождение 2, Огнестрельное оружие 1, Безопасность 2, Скрытность 2

Знания: Ученость 1, Компьютер 3, Финансы 2, Расследование (компьютерный поиск) 4, Языки (латынь, английский) 2, Оккультизм 3, Наука 4

Дисциплины: Прорицание 1, Тауматургия 3

Пути Тауматургии: Власть над элементами 3, Техномансия 1

Ритуалы Тауматургии:

*(Уровень 1)

Связаться с Сородичем-Сиром,

Зашифровать послание,
Соответствующая бумага;
*(Уровень 2)
Бюрократическая проволочка,
Основной центр вливания Витэ;
*(Уровень 3)
Телекоммуникация,
Кровяной помощник

Дополнения: Союзники 1, Связи 1, Запасы 2, положение 1

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Храбрость 3

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 6

Заметные Тремеры

Иерархия Тремеров распространяет информацию с пугающей эффективностью, хотя загадки все же окутывают наиболее выдающихся ее членов. Те, кто достиг какого-то уровня славы и успеха, обнаруживают, что их слабости искажаются пересудами, либо слышат правдоподобные слухи о своих огромных скрытых силах и тайнах — в конце концов, те члены Клана, которым надо знать правду, ее узнают, а предполагаемые противники не получат ничего, кроме инсинуаций и скандальных историй, на основе которых и будут строить свои планы. Чем могущественнее Тремер, тем больше истории смахивают на легенды — но иногда в Последние ночи кажется, что большинство из ужасающе странных оценок правдивы от начала до конца.

Тремер

Что еще не было сказано об изменнике-основателе, маге, Старейшине и загадочной личности? Как и во всем, что касается загадочных Патриархов, слухи о нем во многом противоречивы. Исторические упоминания — если их так можно назвать — описывают Тремера хитроумным и действующим в личных интересах магом, укравшим бессмертие, но к обсуждению допускаются и другие слухи. Некоторые сплетни утверждают, что он диаблерист и демонолог; другие убеждают, что он намерен объединить состояние Сородичей с собственным пониманием таинственного, чтобы превзойти Проклятие Каина. Истории рисуют его по-разному: как могущественного мага с зловещей наружностью, лишенного конечностей белого червя, трехглазое чудовище или высохшую и демоническую фигуру. Тем не менее, внешность значит мало для имеющего положение Тремера.

Если Камарилья неистово отрицает легенды о Патриархах, то сомнительные деяния Тремера определенно кажутся сопоставимыми с их силой (если не возрастом). Некоторые Сородичи, знакомые с Кланом Тремер, верят, что не существует одного «Тремера», а те, кто занимают начальнические позиции в иерархии, иногда бормочут проклятия по поводу указаний, передаваемых самыми высокопоставленными Старейшинами из сумасшедших снов того, кого можно описать лишь как древнее чудище. Определенно, что-то, видимо, управляет преданными членами Клана, но Тремер ли это? Скончался ли маг давным-давно, или просто уступил чему-то более ужасающему, когда страшное проклятие Каинитов поглотило его душу? Наконец, существует ли он еще в эти ночи, или тень Тремера есть лишь заговор против целой расы вам-

пиров? Ответы различаются от стороны к стороне. Те, кто зашел слишком далеко в поисках разгадки окончательной судьбы Тремера, часто оказываются привязанными к Клану Тремер мощной магией, если вообще не исчезают окончательно.

Наконец, все, что можно уверенно сказать о Тремере — продолжает ли он существовать либо нет — это то, что он есть загадка, находящаяся за пределами понимания как чародеев, так и Проклятых. Тремер был неповторим; личность, которую нельзя описать обычными словами.

Рассказчикам, которые хотят иметь дело с «настоящим Тремером»: смотрите Трансильванские Хроники IV. Тремер диаблеризовал Саулота, но при этом Патриарх стал управлять последующими действиями Тремера, итогом чего стало уничтожение Тремеров-антитрибу. Заметьте, однако, что Тремер и его сторонники продолжают держать рты на крепких замках в таких делах — если начнут распространяться слухи, что Тремер диаблерист, что Саулот управляет его телом или что он уничтожил целую линию крови, остальные Сородичи начнут предпринимать гораздо более решительные действия по уничтожению Клана Тремер. Без преувеличения, не более дюжины лиц по всему миру (включая, может быть, героев Ваших игроков, если они принимали участие в Трансильванских Хрониках) знают правду об этих жутких событиях.

Совет Семи

Ниже таинственного Тремера стоят семь вампиров страшной мощи, которые сообща наблюдают за общемировыми (и за пределами этого мира) делами всего Клана Тремер. Поскольку нельзя ожидать, что основатель будет лично вести Клан по всем направлениям или даже будет осведомлен о положении дел в современном мире, Совет выполняет функции управляющего центра всех Тремеров. Если основатель скрыт за мифами и суевериями, то Совет очень даже реален, особенно для тех, кто подвел Клан Тремер — каким-либо образом — достаточно сильно, чтобы навлечь на себя их гнев.

Нельзя, однако, сказать, что Совет заседает подобного какому-то Конгрессу бессмертных, издающему постановления и наслаждающемуся политическими интригами. Скорее, каждый Советник старается реализовывать свое видение допустимого поведения и дел и устанавливает нормы, которым соответствует каждый Тремер в его или ее области. Сам Совет — это братство равных или почти равных, у каждого — личные интересы и представление о Клане Тремер, которые вербуют сторонников для своих проектов и распространяют важную информацию, и в то же время делают так, чтобы трудности, угрожающие всему Клану Тремер, встретили сплоченное сопротивление. Если отдельный Понтифик станет неосмотрителен в отношении, скажем, политической обстановки в небольшой европейской стране, недовольный Советник может послать письмо, уведомляющее, что выбор либерального демократического кандидата в ущерб социалистам страны не стыкуется с его долгосрочными планами относительно государства. Сходным образом Советники принимают широкомасштабные решения по во-

просам безопасности. Если опрометчивый новообращенный Тремер передаст тайны Тауматургии не-Тремеру, другие послушники и Регенты будут презирать несчастного птенца и, возможно, даже выступят против него, чтобы заслужить благосклонность более «уважаемых» Тремеров — тех, что следуют воле Совета. Совет редко напрямую действует против кого-либо; взамен Советник даст своим Понтификам и Лордам знать, что ему приятно, а что раздражает, и позволяет подчиненным выяснять правильное направление активности тем, кто желает остаться на хорошем счету. Часто считают, что Совет Семи вершит безошибочное судейство и составляет чрезвычайно прозорливые планы, так что мало Тремеров посмеют опровергнуть непогрешимость вышестоящих.

Совет составляют самые хитроумные и старейшие из выживших Тремеров; в действительности в него входят те, кто превратился из смертных магов в бессмертных в первые ночи Клана. Каждый Советник надзирает за областью на материке, будь то Западная Европа, Африка, Северная Америка и так далее (хотя и не обязательно лично), используя те средства, которые он или она может привлечь и содержать. Состав Совета редко меняется; лишь национальная катастрофа может ослабить опору или нежизнь одного из столь могучих Каинитов. Не то чтобы подобные вещи невозможны…

Этриус: первый среди равных

Наиболее заметен в Совете Семи Этриус, правая рука Тремера. Слухи утверждают, что Этриус имел дело напрямую с Тремером в самых ранних делах Клана, в те дни, когда они еще были смертными, и что он продолжает говорить с основателем по важным делам. Этриус надзирает за Восточной Европой, над главной Капеллой в Вене и склепом, где, предположительно, погребен Тремер. Как пользующийся наибольшим доверием из первоначальных последователей Тремера, Этриус требует уважения от всего Клана.

Если послушать, что говорят о нем другие, то Этриус кажется приятной и даже полной сочувствия личностью. Он долго и пылко возражал против первоначального намерения Тремера приобрести бессмертие, против принятия вампиризма, против узурпации места в обществе Каинитов и против радикальных планов Горатрикса. Этриус высказывал жуткие предсказания о настигнущих всех вокруг последствиях таких действий, буде они осуществлены, но всегда преданно стоял рядом с Тремером. Однако, Этриус был (и есть) далек от заботливого дяди — скорее, он до крайности консервативен, не желает упускать даже микроскопической выгоды и тщательно сопоставляет уровень риска с возможной наградой. Хотя это означает, что он не осуществлял и не осуществляет столь опасных скачков в исследованиях, как Тремер и Горатрикс, это также значит, что он пережил прошлое тысячелетие в безопасности и с действительно твердой почвой под ногами. Этриус немного «перебарщивает» с предосторожностями.

К нынешним ночам Этриус вполне неплохо приспособился. Когда он требует помощи с какими-нибудь предметами текущего времени, ему ассистирует тщательно подобранный выводок новообращенных, но Этриус не настолько

глуп, чтобы требовать полной отдачи их времени, и хорошо вознаграждает их за службу. Пусть и будучи далеким от Сородича-технаря, Этриус обладает удивительно логичным умом. Практически любая трудность, с которой он сталкивается, становится предметом ряда замысловатых испытаний и финтов, чтобы определить ее источники и причины, после чего Этриус методично раздает указания своим подчиненным по устранению ее либо обращению в свою выгоду. Лорд может столкнуться с запросом на послушника, способного провести химический анализ, тогда как Понтифик в какой-нибудь другой части света получает письмо о тауматургических разработках, связанных с некоторым новым антикоагулянтом, а на смертного агента в Центре контроля заболеваний, чтобы он открыл данные о последних исследованиях над гемотоксинами. Этриус работает способным управленцем, давая каждому подчиненному в точности столько информации, сколько нужно для получения полезных ответов. В то же время он сам видит окончательные результаты таких широкомасштабных проектов как распространение нового контр-ритуала среди всех Регентов или контроль над экономическими ресурсами Боснии, чтобы найти точку влияния на непокорные власти региона. Остро чувствуя свое место во главе хрупкой иерархии, Этриус маскирует личные интересы под вопросы безопасности Клана, что дает ему огромную свободу действий. Что более важно, он имеет прочные связи с Сородичами-Старейшинами вне Пирамиды Тремеров; как один из тех, кто создал Камарилью так много веков назад, он обладает значительным влиянием на организацию. Утверждается, что Этриус располагает сочетанием древних союзников и современных, передовых ресурсов, чтобы управлять так, как ему возжелается. Старейшины, которым он оказал услуги века назад, могут неохотно оказать помощь, но послушники и Регенты, надеющиеся на продвижение или которым можно доверить новый проект, могут плести интриги на местном уровне в его пользу. По одному слову своему помощнику Этриус устраивает телефонный звонок, вдохновляющий послушника в Тайване передавать данные о продаже компьютерных чипов консультанту в Лондоне, который, в свою очередь, проводит их анализ в обмен на обучение Тауматургии Лордом, выдвинутым Этриусом.

Конечный результат: Этриус может полностью изолировать себя от нынешних еженощных дел; через несколько ночей в руках его референтов будет отчет, разъясняющий влияние подъема цен в выражениях, которые доступны его средневековому мышлению,— «Купцы в Тайване поднимают цены, поскольку только они обладают необходимыми запасами, но ремесленников в Бирме можно убедить соперничать с ними». Хотя он лишь с большим трудом может понять, что такое телефон, навыки планирование Этриуса позволяют ему видеть широкую картину, а его положение — призвать специалистов, чтобы справиться со скрупулезной работой, влияющей на положение дел в ту сторону, в которую он хочет его изменить.

Многие дела Этриуса, как того и следовало ожидать, отражают «типичный для Тремеров стиль ответа», как он есть. Медленная методичная экспансия Клана, а не хаотичное разрастание, во многом является итогом его рассудительного планирования. Этриус также следит за отчетами о тауматургических разработках и тщательно отбирает подающих надежды студентов — или многообещающие Пути — для демонстрации широкой общественности Клана, одновременно назначая инакомыслящим опасные задания. Этриус пропагандирует полное понимание любого особенного дела перед переходом к следующему шагу. Хотя иногда это оставляет Тремеров вне пути быстро развивающихся технологий, сие также означает, что его политика и программы почти всегда работают, поскольку основаны на зарекомендовавших себя техниках.

Как смотритель за физическим телом Тремера и духом Клана Тремер, Этриус занимает, возможно, самую большую нишу личной ответственности, известную среди Сородичей ниже Патриархов. Целый Совет Семи соизмеряет свои решения с переменами его настроения; одно лишь выражение лица Этриуса может вознести подающего надежды новообращенного либо приговорить несчастливого козла отпущения. Все больше и больше Этриус оказывается вовлеченным в активные действия, тогда как ранее он бы довольствовался ожиданием и наблюдением из-за кулис. Что еще хуже, он замечает, что реагирует на шаги современного мира; его защитная поза не отвечает быстрым переменам, а потому принуждает его к большему взаимодействию с новообращенными Сородичами, знакомыми с миром технологий. Давно уже разрушив Человечность в угоду прагматизму, Этриус становится все более раздражительным и отчаянным. Для чрезмерно передового Тремера он может быть вызывающим опасения покровителем, но провал… последствий лучше не видеть.

Горатрикс Предатель

Противоположность Этриусу, Горатрикс стоял на стороне Тремера, когда ранее смертные волшебники продали свои души за проклятое бессмертие. Подняв репутацию созданием рецепта, превратившего Тремера в вампира — предположительно подобранного после экспериментов над несколькими подопытными Цимисхи,— Горатрикс показал амбиции, целеустремленность и магическую проницательность, сопоставимые с таковыми качествами самого Тремера. Именно по советам Горатрикса Тремер принял адское зелье, и его утонченной лестью Тремер обратил остальных своих последователей в Проклятых. Когда бы Этриус не призывал к осторожности, Горатрикс советовал действовать. Их противостояние служило основой пути Тремера к бессмертию. Когда Тремеры медленно распространили свое проклятие среди избранных смертных магов своего вида, исследования Горатрикса вымостили охотничьи тропы Тремеров в погоне за другими Сородичами и их силами. Этриус установил для Тремеров основы Тауматургии, но Горатрикс испытал их на практике; каждый

раз, когда появлялось очередное нововведение, Горатрикс был готов рискнуть собой ради победы Клана. Он проводил опыты над захваченными Каинитами, чтобы прийти к решению, что вампиризм есть средство достижения бессмертия; он принес своих послушников в жертву неупокоенным и вызвался принять зелье первым; он подстегивал к решительным действиям — для сплочения Клана — в виде поглощения одного из Метузелахов или Патриархов. Горатрикс возглавлял подобные поиски и часто путешествовал, чтобы совершать открытия в отдаленных Капеллах, вербовать смертных в Клан и воевать против недружелюбны вампиров Восточной Европы. Хотя вследствие этого он и считался верным сыном, амбиции Горатрикса овладели им. Возможно, завидуя власти Тремера, как главы Клана, либо задетый терпеливым, спокойным нравом Этриуса, во время Восстания Анархов Горатрикс стал предателем. Под его опекой объединились, чтобы создать «Дом Горатрикса», молодые изменники-Тремеры, и ставшие антитрибу Тремер Шабаша. Веками Горатрикс и его сторонники оставались шипом в ботинке основного Клана Тремер. Тремер-антитрибу угрожали самому Тремеру и посвящали себя принципам свободы, которые поддерживал зарождавшийся Шабаш. Кто-то бунтовал против жесткой иерархии Тремеров Темных Веков, а остальные просто видели в Горатриксе более харизматичного лидера или возможность личного продвижения в секте, освобождавшей от манипуляций Старейшин.

Недавно Горатрикс и его еретический Дом собрались в Мехико, где был совершен какой-то великий ритуал. Все были уничтожены; думают, что Горатрикс также встретил свой конец, но вампиры тысячелетнего возраста обладают вызывающей беспокойство склонностью переживать такие столкновения. (См. Тремер-антитрибу в гл. 2 и Трансильванские Хроники IV).

Эшлин Стербридж. Высокий регент пяти округов

Когда Тремеры ищут пример «отличной карьеры», они указывают на Эшлин Стербридж. Эта сильная чародейка быстро, как метеор, выросла до своего положения и поддерживала интересы Тремеров и Камарильи, одновременно накладывая свой неповторимый отпечаток на решение проблем. Перед тем, как обосноваться в Нью-Йорке, Эшлин действовала примерно столетие как свободная личность, а затем заменила бывшего Регента после того, как Шабаш скормил его рыбам залива Шипсхед.

Когда Камарилья наконец предприняла шаги по распространению своего влияния в Нью-Йорке, Эшлин стала руководить делами Тремеров из прочно защищенной Капеллы. Как лидеру военного времени, ей была предоставлена огромная свобода действий, что позволяло ей самой выбирать помощников и тактику. Некоторые толкователи замечали с ухмылкой, что такая должность смахивала в то время на изгнание — быть засунутой незамеченной в гетто в разгар войны, когда уничтожение было вполне вероятным итогом, — но Эшлин искусно перевернула ситуацию. Ее чародейская удаль позволила создать мощную магическую защиту и маскировку Капеллы,

а мягкость иерархии военного времени дало ей возможность вести более либеральную политику. Поскольку ее работа давала результаты — опыт пребывания в Восточной Европе сделал ее знакомой с Цимисхи, и она методично искореняла и противостояла влиянию Шабаша в городе, — Эшлин не только была оставлена на должности, но и стала получателем многих хороших отзывов, когда Камарилья наконец стала главенствующей сектой Нью-Йорка.

Как дитя рубежа веков, Эшлин обходит многие из ловушек старого тремерского мышления. Она не колеблется при создании союзов вне Клана, ценит умения помимо Тауматургии и обходится с людьми справедливо и честно в ожидании, что они в будущем так же отнесутся к ней. Если прочие Регенты заботятся о «благе Клана», Эшлин следит за тем, что может решить ее собственные неотложные проблемы, даже если это означает последствия для иерархии. Она дает повышения за дар, а не в силу кумовства, и помечает другого Тремера как личность, с которой она и ее Капелла не будет иметь дела, если он окажется предателем или двуличным по отношению к ней. Таким образом она старается оставаться движущей силой процветания Тремеров, но и соблюдает самые важные правила; в некоторых кругах тихо удивятся, если она не получит Лордство над большинством близлежащих северо-восточных территорий.

Более подробную информацию об Эшлин Стербридж см. в Детях Ночи.

Джозеф Рэвенфитер, Регент анархов

Происхождение: Большинство кровососов Камарильи сочтет «Анарха-Тремера» оксюмороном; новообращенные Тремеры определенно подумают то же самое об «Анархе-Регенте». Однако же Джозеф Рэвенфитер подходит под это описание и таким образом старается показать гибкость Клана при достижении целей.

Ведя происхождение из резервации Виеха в южной Калифорнии, Джозеф создал себе имя с помощью упорного изучения шаманских практик. От разговоров с духами до трансов, он скрупулезно рылся в старых таинственных практиках, которые совсем вышли из употребления в нынешние ночи. К немалому удивлению, он обнаружил, что иногда имеет видения или слышит голоса. Никто не может сказать, были ли это галлюцинации ли настоящие духи; Джозеф был далеко не опытным оккультистом. Однако у него были упорство и необра-

ботанный дар, которые были замечены людьми, уделяющими внимание таким вещам. Как Тремер Джозеф с некоторым трудом приспособился к неупокоенному существованию. Его целостная философия сильно противоречила практицизму Сородичей. Со временем Джозеф, как сильная личность, привык и изменил свои верования, чтобы приноровиться к своему состоянию. Многие обряды из его наследия Чероки взывали к способности переносить физическую боль или галлюциногенным опытам, что остается важным для Сородичей с некоторыми изменениями — в виде одурманенных пейотом[1] сосудов и нанесением шрамов в лунном свете. В свои первые годы в качестве Сородича он серьезно сосредоточился на примирении духовности с бессмертием. Такой интерес помог ему не только развить тауматургические умения, включая редкую силу Управления Духом, но и исследовать собственные моральные устои. Признав ценность Пирамиды Тремеров, Рэвенфитер расположился поблизости от Сан-Диего. Поскольку он разрушал очень много стереотипов, которые другие питают к Тремерам — общительный, дружелюбный, из национального меньшинства и высокодуховный,— он сумел разбить обычное презрение Анархов к Клану. Конечно, многие новообращенные, знавшие об его происхождении и полагавшие, что все Тремеры -«ужасные колдуны»,— не знали, как его понимать; он быстро стал играть роль наставника и отца. Долгое время Рэвенфитер был известной (хотя и не особо заслуживающей доверия) личностью в рядах Анархов Сан-Диего. Он даже основал собственную Капеллу, сообщив вышестоящим Тремерам о своем намерении, и решительно установил некоторое влияние Тремеров на своей территории.

Когда Тара провозгласила баронство, а позднее — княжение в Сан-Диего, Джозеф не колеблясь поддержал ее претензии. Некоторые Анархи считали его предателем, но для Джозефа это было дело меркантильное. Он несколько лет «сливал» информацию об Анархах Тремерам; теперь он действовал в более формальном вместилище Камарильи. Тем не менее, Джозеф дает местным понять, что он не намерен насаждать политику Камарильи. Скорее, он продолжает распространять среди Анархов настроение свободы, на словах поддерживая политику Тары. Конечный результат: Тара заручилась в случае необходимости поддержкой Тремеров, а Анархи чувствуют, что обладают дружественным ухом в структуре Камарильи.

Сейчас Джозеф продолжает возглавлять Капеллу в Сан-Диего, будучи признанным Регентом. Он наблюдает за тремя послушниками различных талантов и степеней склонности к анархизму. Большая часть его текущей работы сосредоточена на Катаянах — с его знанием духов Джозеф открыл кое-каких вызывающих беспокойство союзников, которых привезли с собой восточные Сородичи. На данный момент Капелла остается островком тремерской стабильности в лихорадочно бурлящем в других местах хаосе Западного Побережья.

1 Вид кактуса

Внешность: Рэвенфитер превосходно успокаивает других своей обычной одеждой. Это часто означает голубые джинсы, мокасины и рубашку без пуговиц. Однако он также любит украшения и бижутерию, отражающие его наследие коренных американцев, обычно в виде небольших бирюзовых ожерелий или со вкусом размещенной связки перьев. Он ни хвастается своей культурной чувствительностью, ни перебарщивает с ней до смешного.

С тщательно расчесанными темно-русыми волосами, опрятной эспаньолкой и привлекательным лицом Джозеф часто располагает к себе людей. Он с готовностью улыбается и держится уверенно, что делает его как привлекательным, так и властным. Более молодым Каинитам он часто кажется похожим на отца; равным — умным и знающим; Старейшинам — полезным и оказывающим поддержку.

Подсказки по отыгрышу: Вы хитроумны, но не особенно неприятны. Скорее Вы заботливы, потому что нет смысла чураться людей. Вам удивительно удобно с собой и своими умениями, и Вы показываете это. Вы также прозаичны и прямолинейны; Вы склонны к честности и не кичитесь своими способностями, но не ставите себя выше некоторого искажения данных, когда к тому призывает ситуация. В основном, Вы излучаете заразительную живость, которая располагает к вам других.

Сир: Корбин Саламанка

Натура: Попуститель

Маска: Святоша

Поколение: 9-е

Дата Становления: 1944

Видимый возраст: чуть за 30

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Сочувствие 3, Выражение 3, Запугивание 1, Лидерство 4, Знание улиц 1, Хитрость 4

Навыки: Знания животных 1, Вождение 1, Этикет 3, Холодное оружие 1, выживание 2

Знания: Ученость 2, Языки 3 (Чероки, Хопи, Латынь, Испанский), Оккультизм (юго-западная медицина) 4, Политика 2

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 1, Тауматургия 5

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Управление духом 3, Управление погодой 2, Привлечение огня 1

Ритуалы Тауматургии:

Отведение деревянного рока,
Надевание маски теней,
Плоть жгучего прикосновения,
Цепочный слуга,
Вард против духов

Дополнения: Союзники 2, Связи 1, Запасы 4, Последователи 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 2, Храбрость 4

Мораль: Человечность 6

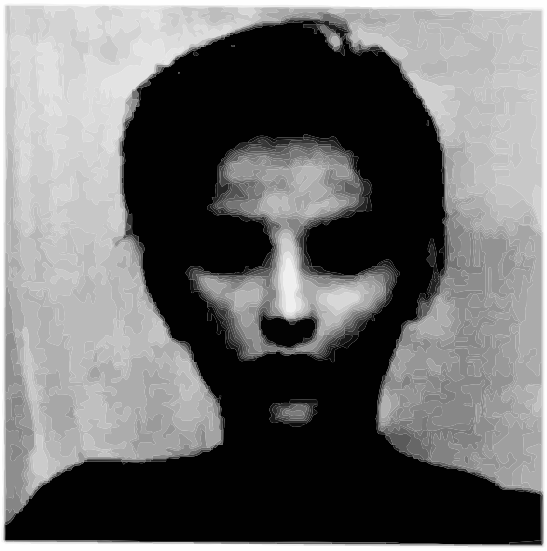
Сила Воли: 7

Остальной Совет

Хотя кое-кто из Совета Семи появлялся в других книгах, они сознательно оставлены здесь безымянными. Рассказчик, желающий вести историю Трансильванских Хроник или других изданных материалов, легко может использовать подобных персонажей по мере их появления; тот, кто рассказывает более детализированную историю, может так же легко создавать других персонажей, подходящих для нужд его хроники. Несомненно, состав Совета вряд ли есть дело большинства новообращенных, которые, возможно, никогда и не слышали о нем подробнее, чем в общих определениях высшей степени неопределенности и будут запуганы до смерти самой встречей с таким созданием. Если Совет Семи в каком-либо виде появится в хронике о современных новообращенных, призрачные фигуры, управляющие Тремерами через целые континенты, вряд ли можно постичь: их планы слишком широкомасштабны, а их влияние — слишком всеобъемлюще.

В истории про Старейшин Советники — превосходные «серые кардиналы», вампиры, которые не только пережили переход от смертных магов в бессмертных полубогов, но и вырастили самый маленький и, вероятно, самый обруганный Клан, и обратили свои ресурсы в само основание современного общества Сородичей.

У Советников есть многослойные планы на случай непредвиденного и источники, могущие охватывать целые народы, если это оправдано ситуацией; даже Старейшины изо всех сил стараются избегать их внимания. Но и другие Тремеры не могут быть обеспечены неприкосновенностью от заботы Совета, если дело достаточно плохо, чтобы быть замеченным Советом, то где-нибудь на кого-нибудь из Тремеров будет возложена за это вина. Группа отважных, действительно желающая выступить против Совета или бороться, чтобы заменить кем-то своим кого-нибудь из его рядов, на самом деле будет заниматься бессмысленной работой. У Советников очень сильное положение, и для Сородичей своего возраста и Поколения они исключительно деятельны. В сущности, они обладают всеми умениями и ресурсами, требующимися для выживания в течение почти целого тысячелетия погромов, долженствовавших уничтожить весь их Клан, и одновременно умеют натравливать посредников вне своей структуры на простофиль — всего этого достаточно, чтобы противостоять козням Сородичей, существующим гораздо дольше них. Советник, вероятно, будет действовать через союзников и пешек, которых предадут, бросят на произвол судьбы, и истощением ресурсов соперника, и будет обладать значительной чародейской силой, если каким-то образом случится физическое противостояние (хотя это практически невозможно, если учесть опыт Советников по части хитрости и неприязнь к опасности личной драки). Более того, чтобы купить верность своих врагов, Советник легко может предложить средства поощрения, вплоть до — и включая — тайного Диаблери, незначительной помощи в Тауматургии или нескольких волшебных безделушек. Что еще хуже, каждый Советник может рассчитывать в качестве союзника на по меньшей мере еще одного или двух членов Совета (даже если потребует от них вернуть долги); группа вполне может столкнуться с котерией, возглавляемой стратегическим гением тысячелетнего Тремера четвертого или пятого Поколения. Но для одержимых жаждой мести, наивысшей степени власти или всепоглощающей нуждой испытывать максимальное возбуждение Совет Семи может оказаться наиболее подходящей целью.



Масика Сен-Джон. Новатор Камнет

Происхождение: Все более осовременивающиеся послушники отчуждаются от Старейшин, которые зачастую не понимают вещей, принимаемые молодыми новообращенными за данность. Почти каждый Сородич, получивший Становление в последнее десятилетие, знает о компьютерах, пользуется телефонами и обладает (или обладал) водительскими правами либо удостоверением личности. У Старейшин, которые просто не могут «быть в курсе», это вызывает чувство неудовлетворенности, подавляемую боязнь власти, которой благодаря этим средствам обладают новообращенные, и соответствующую негативную реакцию. В свою очередь, новообращенные, раздраженные деспотичностью вековой структуры Камарильи, находят отдушины, используя свои современные дары дабы занять места там, где и не думали ставить свои ноги Старейшины, вроде интернет-коммуникаций, исследований космоса или высоких биотехнологий. Масика была просто одной из немногих бесправных, озлобленных послушников на Мадагаскаре, с ограниченными возможностями повышения, биографией преподавателя информатики и Регентом, который презирал ее непринужденное обхождение с современными технологиями, но также требовал ее помощи, чтобы шагать в ногу с остальным миром.

Дела внезапно изменились в 1998, когда Масика распространила кое-какие теории среди послушников, державших связь через интернет-сервер, поддерживаемый ей. Используя принципы Заразительности и Тождественности, Масика строила теории о том, что компьютер — это ментальное продолжение пользователя, средство, расширяющее свойства ума, а потому поддается тауматургическому управлению. За всего лишь несколько месяцев она проработала зачатки нового Пути Техномантии и обрисовала его положения нескольким другим послушникам до того, как ее Регент (и их тоже) узнал об ее действиях. Поначалу Регент Масики испытывал соблазн разобраться с молодой бунтаркой, но разглядел возможную пользу в ее Пути и стал ждать реакции Понтификов и Советников. Во многом к удивлению консервативных Тремеров, Путь был отправлен в архивы в Форстхритте и одобрен как полезное средство, хотя отдельные Лорды и Регенты до сих пор порой осуждают и запрещают это распространение Тауматургии на области, которые они не понимают. Масика стала среди других послушников кем-то вроде звезды; она смогла разработать

совершенно новый Путь по направлению, отличающемся от любого другого курса исследований, то, что послушник не проделывал за век. Ее должным образом продвинули по лестнице, но ее Регент продолжает тщательно наблюдать за проявлениями непокорности — то, чего он не может понять, он боится, — но у Масики теперь есть союзники и подхалимы, которые думают, что ее нововведение быстро принесет ей более высокое положение и пост.

В свою очередь, Масика продолжает организовывать других молодых Сородичей в Интернете, болтая с другими послушниками-Тремерами и обмениваясь mp3-ками и ритуалами Тауматургии. Она обнаружила себя вытащенной под свет рампы, и многие Старейшины пользуются ей как фокусом стыда и вины, испытываемыми ими из-за своей неспособности приспособиться к современному миру, — она — олицетворение всего, что могут делать современные новообращенные, но не могут Старейшины. Это также означает, что от нее нелегко избавиться. Лишь теперь она начинает понимать, что это дает ей некоторого рода влияние, и в последующие несколько лет Масика может искать дополнительных союзников, чтобы создать более радикальную группу, влияющую на продвижение подобных ей новообращенных. Затем, опять же, она может решить, что борьба с иерархией невозможна, и принять более консервативный образ. (В реальности, персонажи игроков могут быть вовлечены в эти дискуссии, и Масика может быть полезным контактом, но также и притягивать неприятности от Старейшин).

Новаторы Тауматургии в Клане Тремер отмечают, что разработка новых видов Тауматургии часто требует годов, если не десятилетий, проб и исследований. Масика может быть просто одаренной от природы, но любящие теории заговоров Сородичи утверждают, что ее открытию помогли посторонним влиянием, возможно, даже таким, что она этого не заметила. Определенно, у ее Регента не было умений для того, чтобы разработать Техномансию, но, возможно, какой-нибудь Метузелах подстегнул ее компьютерные умения своим знанием Тауматургии — или, может быть, она и правда так талантлива.

Внешность: Масика понимает, что она должна поддерживать респектабельный образ среди более традиционно настроенных Тремеров, потому прилагает усилия, чтобы одеваться консервативно — черный костюм, волосы, забранные в пучок, и никакого макияжа. Однако, расслабляясь с другими современными новообращенными или в одиночестве, она предпочитает свободные голубые джинсы и яркие полосатые свитеры.

Подсказки по отыгрышу: В основном Вы хотите продолжать заниматься вещами, которыми всегда занимались: учить вечерние классы информатике, бродить по инету, обсуждать странные идеи, поддерживать удобное существование. Теперь Вы в центре внимания, и не знаете, как с этим справиться. Кое-кто из других Сородичей решил «использовать» Вас, но Вы не собираетесь толкать революционные речи на чьей-либо стороне, как и не намерены порицать собственные нововведения.

Сир: Антон Деверо

Натура: Новатор

Маска: Традиционалист

Поколение: 13-е

Дата Становления: 1985

Видимый возраст: сильно за 20

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 1

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3. Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллигентность 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетизм 1, Сочувствие 3, Выражение 4, Преподавание 2, Запугивание 1, Лидерство 2, Знание улиц 1, Хитрость 2

Навыки: Ремесла 3, Вождение 2, Этикет 2

Знания: Ученость 3, Компьютер (программирование) 5, Оккультизм (техномансия) 4, Наука (проводимость) 4

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 1, Тауматургия 5

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Путь Техномансии 5

Дополнения: Союзники 2, Связи 4, Запасы 4, Последователи 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 4

ТРЕМЕР

Имя: *Натура:* *Поколение:*

Игрок: *Маска:* *Сир:*

Хроника: *Концепт:* *Убежище:*

Атрибуты

Физические

Сила ●OOOO

Ловкость ●OOOO

Выносливость ●OOOO

Социальные

Харизма ●OOOO

Манипуляция ●OOOO

Внешность ●OOOO

Ментальные

Восприятие ●OOOO

Интеллект ●OOOO

Смекалка ●OOOO

Способности

Таланты

Атлетика OOOOO

Внимание OOOOO

Запугивание OOOOO

Знание улиц OOOOO

Лидерство OOOOO

Рукопашный бой OOOOO

Уклонение OOOOO

Хитрость OOOOO

Экспрессия OOOOO

Эмпатия OOOOO

Навыки

Безопасность OOOOO

Вождение OOOOO

Выживание OOOOO

Исполнение OOOOO

Знание животных OOOOO

Ремесла OOOOO

Скрытность OOOOO

Стрельба OOOOO

Фехтование OOOOO

Этикет OOOOO

Познания

Академические OOOOO

Законы OOOOO

Компьютеры OOOOO

Лингвистика OOOOO

Медицина OOOOO

Научные OOOOO

Оккультизм OOOOO

Политика OOOOO

Расследования OOOOO

Финансы OOOOO

Преимущества

Дополнения

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

Дисциплины

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

OOOOO

Добродетели

Сознательн./Убеждён. ●OOOO

Самоконтр./Инстинкт ●OOOO

Смелость ●OOOO

Дост./Нед

Человечность/Путь

O O O O O O O O O O

Сила воли

O O O O O O O O O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Пункты крови

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Здоровье

Задет ☐

Повреждён -1 ☐

Ранен -1 ☐

Тяжело ранен -2 ☐

Травмирован -2 ☐

Искалечен -5 ☐

Обездвижен ☐

Опыт

ТРЕМЕР

Другие трайты

_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo
_____ ooooo	_____ ooooo	_____ ooooo

Ритуалы

Название	Уровень

Опыт

Полный: _____

Полный потраченный: _____

Потраченный на:

_____

_____

_____

_____

_____

Психозы

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Кровавые Узы \ Братание

Привязан к	Уровень	Привязан к	Уровень

Бой

Оружие	Слож.	Урон	Тон	Проб.	Скр.

Броня

_____

_____

_____

_____

_____

ТРЕМЕР

Расширенные дополнения

Собственность

Экипировка (с собой)

Обмундирование (своё)

Охотничьи угодья

Средства передвижения

Убежище

Расположение

Описание

ТРЕМЕР

История

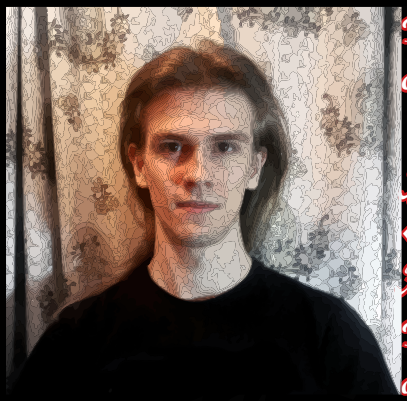
Внешность

*Возраст:*_____
*Внешний возраст:*_____
*Дата рождения:*_____
*Дата смерти:*_____
*Волосы:*_____
*Глаза:*_____
*Раса:*_____
*Национальность:*_____
*Рост:*_____
*Вес:*_____
*Пол:*_____

Визуальные

Список котерий

Набросок персонажа



Всем привет, традиционно оставляю себе местечко в конце книжки для флуда :)

Сейчас 17 декабря 2015 года и меня зовут Лужецкий Даниил, но на форуме «Всех Оттенков» я известен под ником Акатоши Куран (в девичестве Дельтаир).

Вот наконец мне удалось сверстать очередную (вроде как третью) книгу по МТ.

Кланбук Тремеров я избрал не случайно, дело в том, что во вселенной VAM именно этот клан является для меня родным (*и любимым, оффтоп)

Как и прежде я постарался сверстать все как можно красивее и ближе к оригинальному дизайну. Считаю мне это удалось. Ляпы и «некрасивости» неизбежны, но в целом я проделанной работой доволен и настроен верстать по мере вдохновения и дальше. Следующей работой в моих планах как вариант тоже кланбук, но я пока не решил чей именно. Среди кандидатов Вентру, Малкавиане, Гзимици...

Эту вёрстку я посвящаю самому главному и крутому порталу по вселенной Беловолков «Все Оттенки Тьмы», а так-же некогда процветающей, но нынче довольно тихой группе вконтакте под простым и кратким именем «Tremere».

Дальше...

«Дальше...дальше ничего не придумали, импровизируй»
(с) День Радио

ЗЫ: ищу себе девушку...по крайней мере на момент написания этого текста... я есть во вконтакте и на форуме..вы этой надписи не видели, если что :)

ARBITRIUM VINCIT OMNIA